POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: UNCHARTED 2 ★ FORZA 3 ★ AION ★ DIVINITY II ★ PES 2010 ★ TEKKEN 6 ★ BRUTAL LEGEND ★ GTA: LA BALADA DE GAY TONY ★ DEAD SPACE EXTRACTION Y MÁS...

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 14
NOVIEMBRE 2009

Y ADEMÁS...
BIOSHOCK 2
SPARTA II
DARK VOID
FORMULA 1
MAG
EYE PET
VENETICA
FAIRYTALE FIGHTS
NEW SUPER MARIO BROS

¡EN EXCLUSIVA!

ASSASSIN'S CREED II

EZIO CONVIERTE FLORENCIA EN EL LUGAR MÁS PELIGROSO DEL MUNDO

8 423793 601322 00014

LEFT 4 DEAD 2

EL REGRESO DE LOS ZOMBIES

¡Menuda pareja!

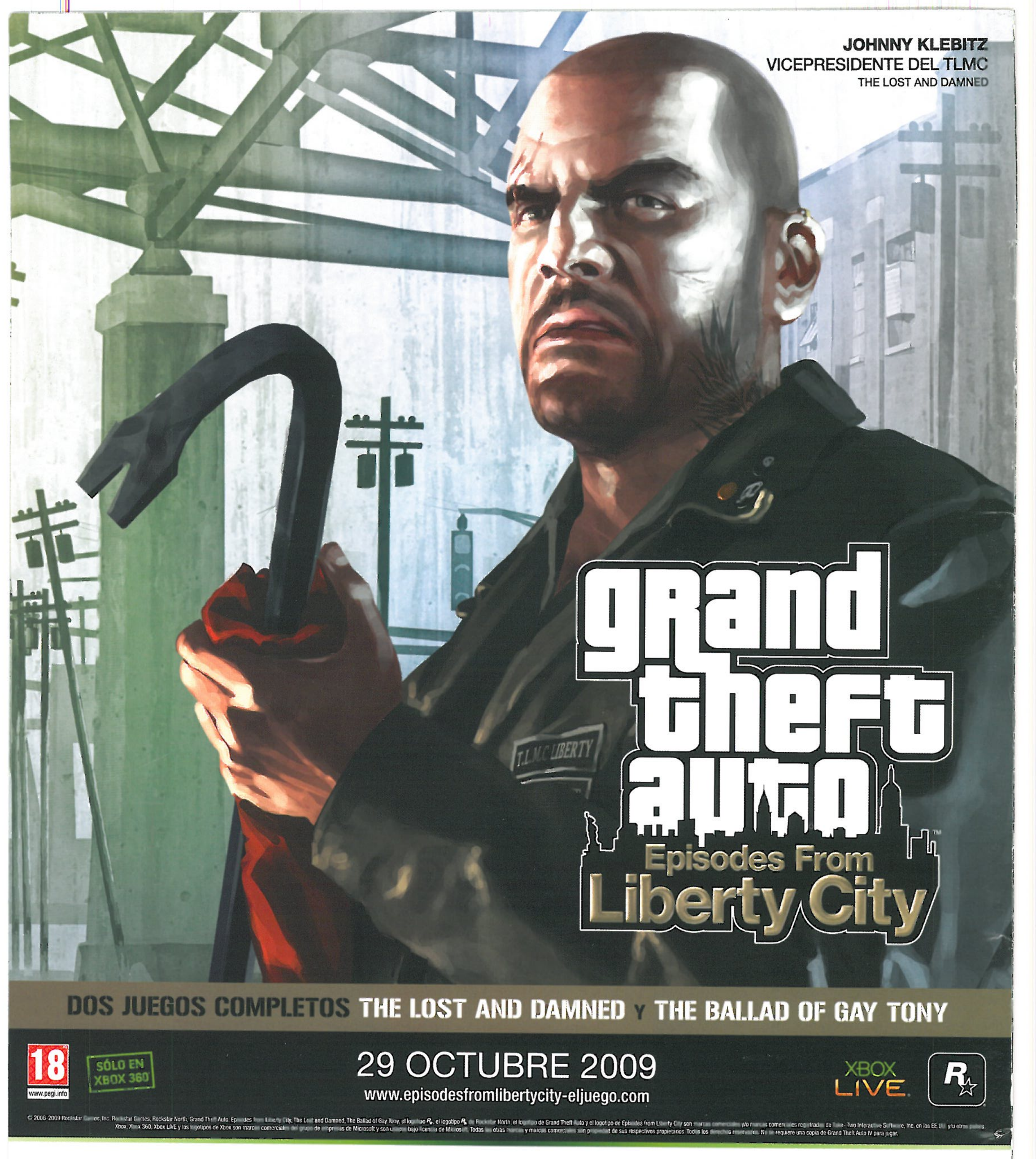
Mario y Sonic en los JJ.OO. de Invierno

¡DESCUENTOS EN LOS MEJORES JUEGOS! 5€

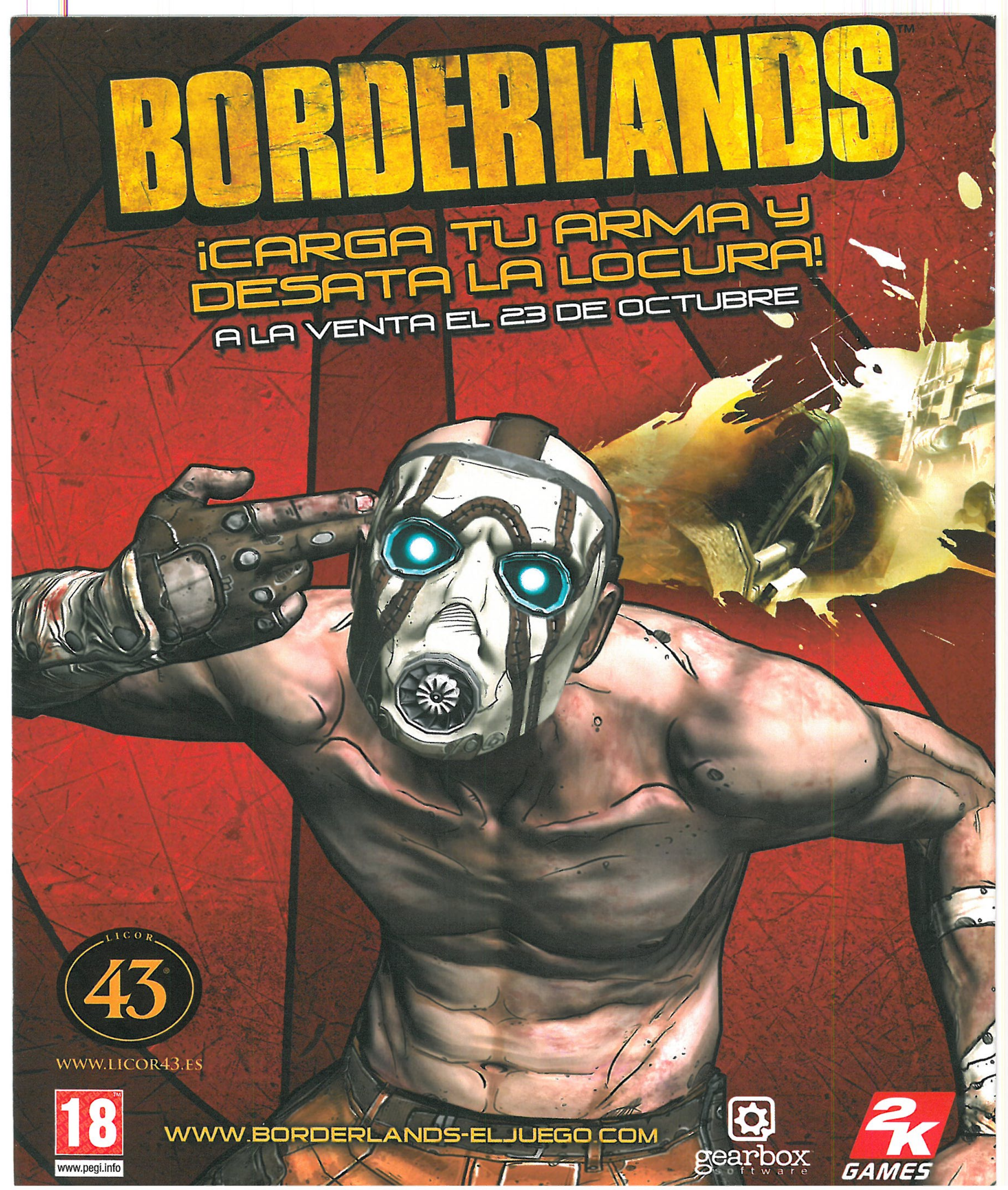
PS3 ★ MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2 ★ NINJA GAIDEN SIGMA 2 XBOX 360 ★ OPERATION FLASHPOINT 2 ★ NBA 2K10 WII ★ CLONE WARS HÉROES DE LA REPÚBLICA



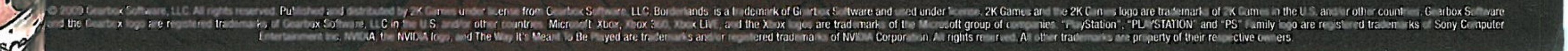


JOHNNY KLEBITZ
VICEPRESIDENTE DEL TLMC
THE LOST AND DAMNED
T.L.M.C LIBERTY
grand theft auto
Episodes From
Liberty City
DOS JUEGOS COMPLETOS THE LOST AND DAMNED Y THE BALLAD OF GAY TONY
18
www.pegi.info
SÓLO EN XBOX 360
29 OCTUBRE 2009
www.episodesfromlibertycity-eljuego.com
XBOX LIVE



BORDERLANDS™
¡CARGA TU ARMA Y
DESATA LA LOCURA!
A LA VENTA EL 23 DE OCTUBRE
LICOR
43
WWW.LICOR43.ES
18
www.pegi.info
WWW.BORDERLANDS-ELJUEGO.COM
gearbox
software
2K
GAMES


© 2009 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands is a trademark of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

El Equipo



Gustavo Maeso
Tengo unas estupendas alas negras en Aion y, además, estoy realmente buena.
ADORA: Real Football 2010 para iPod.
ODIA: Los juegos karaoke.



Chema Antón
Terminará pasándose a Orange si Telefónica no intenta 'comprarle'.
ADORA: Profesor Layton.
ODIA: Perder el móvil tan guay que me regaló el sapo.



Juan 'Xcast'
Destrozando mandos a FIFA 10. Nunca super perder y no voy a aprender ahora...
ADORA: Forza 3
ODIA: Los juegos de Facebook: Farmville



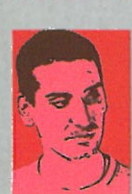
Lázaro 'Doc'
Tras acabarse Uncharted 2, se dedica a buscar tesoros y reliquias por su casa.
ADORA: Partidas online a U2.
ODIA: Explicarle a Xcast el porqué del 9,7 a Uncharted 2.



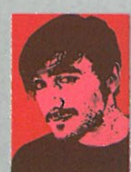
Sol García
Xcast sigue odiando el frío. Por lo que el verano se está alargando. Ponte el bañador, querido.
ADORA: Borderlands
ODIA: Tekken 6



Miryam Veros
Se acerca el frío, pero eso permite echar más partidas en casa, al calor de una manta y mi consola.
ADORA: La nueva PSP
ODIA: La Nintendo DS



'Duardo'
Recomienda probar Fallen Earth. No se le ha dado mucho bombo pero es de lo mejor actualmente.
ADORA: A los Asmodyans
ODIA: La fecha de Cataclysm.



Mario 'Artista'
Vivir en San Francisco es lo mejor que me puede pasar, y si encima es de gorra, pues ya he triunfado.
ADORA: Cerrar en la redacción.
ODIA: A mi jefe.



Julio del Olmo
¡Al otro lado seguiré! no os olvidéis de mí, pedazo de golfos, que os veo.
ADORA: Irse por la pati a Ibiza de fiesta.
ODIA: A "Xcast"

CONTENIDOS

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)

COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
-Mario Fernández González (Reportajes)
- Julio del Olmo (Actualidad)
-Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
-Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryan.veros@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo (diseño original)

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno. 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

editorial

¡CONTINÚA LA LUCHA!

PERDONAD QUE UTILICE EL EDITORIAL DE ESTE MES PARA UNA DESPEDIDA. Pero creo que merece la pena. No sé si muchos de vosotros la conocíais o si alguna vez la leísteis, pero queremos homenajear desde aquí a la ***Revista Oficial Xbox 360***, hermana de sangre de Marca Player, que ha editado su último número (el nº 35) en octubre de 2009. Algunos podréis pensar: "¿Y por qué nos habla de otra revista?" Bueno, para quien no lo supiera, el equipo que mensualmente produce Marca Player es el que allá por octubre de 2006 se embarcó en una aventura que ha durado tres años y que nos ha dejado momentos para el recuerdo. Atrás quedan un montón de instantes, cierres, risas, llantos que hemos vivido junto a miles de lectores, y que, si no hubiese sido por ellos, no hubiéramos podido meternos en este viaje trepidante, que ahora compartimos con todos vosotros. Por eso, por darnos la oportunidad de abordar un proyecto muy grande: gracias *Revista Oficial Xbox 360*. Y gracias a ti, a vosotros, a todos los que mes a mes estáis al otro lado.

Pero como todo no pueden ser ni malas y tristes noticias, vayamos a por las buenas. La primera de ellas es invitaros a todos a participar en la encuesta que os proponemos este mes desde la web de la revista (*www.marcaplayer.com*). ¡Podéis ganar muchos regalos y packs de juegos de Marca Player!

> "ENTRAD EN MARCAPLAYER.COM Y PARTICIPAD EN NUESTRA ENCUESTA. PODÉIS GANAR UN PACK DE JUEGOS ESPECIAL"

Y hay muchas más. Preparaos para 2010. Un año en el que Marca Player tiene pensado estar en todos los lugares, participar con vosotros en muchos más torneos, hacer más eventos solidarios, unir la Universidad y los videojuegos y todo lo que podamos para convertirnos en vuestros compañeros.

Es más, prestad atención en los próximos números porque no sólo están cambiando la portada o los modos de mostrar los contenidos...

Como reza el título, ¡continúa la lucha!

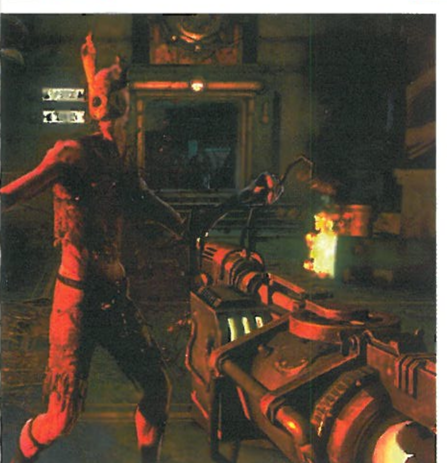
LA REVOLUCIÓN ES AHORA. ¡NOS VEMOS EL PRÓXIMO MES!



> DAVID SANZ
DIRECTOR



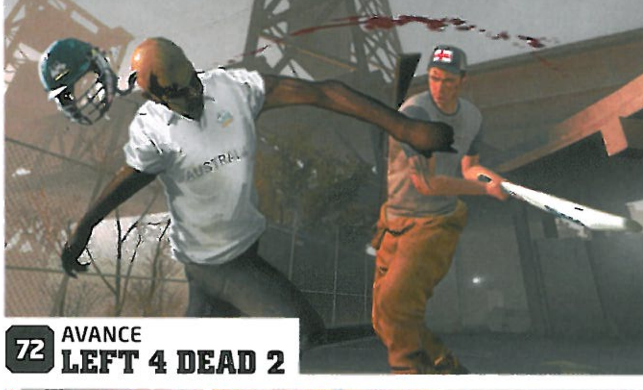
42 REPORTAJE
MIEDITO





64 AVANCE
NEW SUPER MARIO BROS





72 AVANCE
LEFT 4 DEAD 2



110 ANÁLISIS
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



MARCA PLAYER Nº14 NOVIEMBRE 2009

EN PORTADA

REPORTAJE CENTRAL

AVANCES

ANÁLISIS

ASSASSIN'S CREED 2

Viajamos hasta Montreal para saber cómo continúa la trilogía de Desmond Miles. Altair ya es historia; el nuevo asesino se llama Ezio y vive junto a Da Vinci en el Renacimiento Italiano.

UN 'ASSASSINO' RENACENT



El final del primer *Assassin's Creed* dejaba entrever que tarde o temprano llegaría una secuela; el eterno enfrentamiento entre templarios y asesinos y el sistema Animus para revivir recuerdos daba absoluta libertad a Ubi Montreal para dar vida a un nuevo Assassin cuándo y dónde les viniera en gana. Y el momento y el lugar, como podéis ver en estas páginas, no han podido ser más acertados: El Renacimiento Italiano.

Ubi España nos llevó hasta Montreal para conocer, de mano de sus creadores, todos los detalles que convertirán ***Assassin's Creed II*** en uno de los juegos de la temporada, superando con creces a su impresionante original en lo que respecta a calidad visual, posibilidades, argumento, personajes... No importa lo grande que sea este reportaje, os aseguramos que nos faltará espacio para hablar de todas las virtudes de ***Assassin's Creed II***. Para empezar, lo evidente: El Renacimiento Italiano será el incomprable marco donde tiene lugar la acción. El juego de Ubi comprende unos 30 convulsos años que marcaron el final de la edad media y dieron un comienzo triunfal a la edad moderna; las artes, las personalidades, la aparición de la banca o la diplomacia son algunos de elementos distintivos de aquella época y que dan razón de ser a ***Assassin's Creed II***. El Renacimiento también estuvo marcado por multitud de escándalos, entre ellos, La Conspiración Pazzi, en la que se han inspirado guionista y productores para dar sentido a la vida de Ezio, el sucesor de Altair. ***Assassin's Creed II*** es un título que va mucho más allá del sencillo y, en parte, repetitivo desarrollo de la primera entrega de la saga.

UNA NUEVA EXPERIENCIA

Si en la anterior entrega asumíamos el control de un maestro Asesino, en la secuela tendremos que ponernos en la piel de una especie de un acomodado playboy renacentista que, por azares del destino, termina convirtiéndose en el nuevo Altair. Ezio Auditore Da Firenze será el nuevo antepasado (¡toma paradoja!) de Desmond Miles, cuyas acciones en el mundo actual (supuestamente tienen lugar en 2010), tendrán mucha más importancia y »



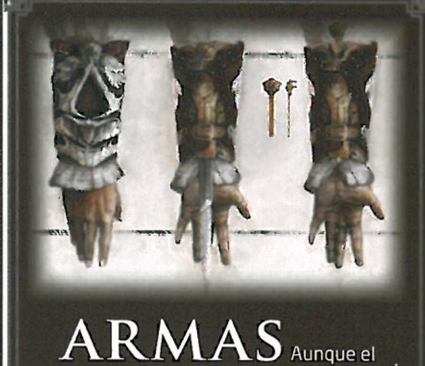
EZIO AUDITORE DA FIRENZE no es un asesino al comenzar el juego, tendrá que aprender a serlo con la ayuda de Leonardo Da Vinci, entre otros.

repercusión. Pero vayamos al grano: todos estamos de acuerdo en que *Assassin's Creed* fue un gran juego, con un motor gráfico y unas posibilidades muy adelantadas a su tiempo, pero cuyo desarrollo se desinflaba estrepitosamente tras los primeros compases del juego debido a un desarrollo muy repetitivo. Según Patrice Désilets, ésto es debido al pobre tutorial incluído en el juego (no terminamos de creérnoslo), algo que no será lo único mejorado en ***Assassin's Credd II***. El equipo de desarrollo se ha preocupado, sobre todo, de dar variedad al juego, haciendo diferente cada una de las misiones y planificándolas para que sean dinámicas. Las clases de misiones han pasado de seis a dieciseis y, por ejemplo, una misión que comienza siendo "de protección" de un personaje puede evolucionar en una persecución y completarse con un asesinato.

Para dar más libertad al jugador, se han añadido todo tipo de opciones y posibilidades en todos los aspectos del juego; la lista de novedades es tan grande que no podríamos mostrarla entera en estas páginas, pero destacaremos algunas como el nuevo sistema bancario. Dicho sistema te permitirá conseguir dinero con cada misión, robar a los enemigos caídos, comprar nuevas armas, teñir el traje de colores, pagar a los médicos repartidos por las calles para recuperar energía, dejar caer monedas para distraer a los transeúntes... hasta podrás invertir dinero en cortesanas, que no dudarán en distraer a los soldados enemigos, o en ladrones, que lucharán a tu lado. Al más puro estilo *GTA*, a medida que avanzas en el juego tendrás ac-

EN ESTA NUEVA ENTREGA podrás arrebatarle las armas a los enemigos y utilizarlas en su contra.

EN LA PIEL DE EZIO AUDITORE TOMARÁS PARTE EN AUTÉNTICOS EVENTOS HISTÓRICOS.



ARMAS

Aunque el sistema de control de *Assassin's Creed II* se asemeja mucho al de la primera entrega, el uso de armas, la variedad entre ellas y las posibilidades de Ezio en lo que respecta a la "auto-defensa" han mejorado ostensiblemente.
Uno de los elementos más llamativos es la posibilidad de utilizar una doble cuchilla, que nos permitirá acabar con dos enemigos diferentes si se encuentran en la posición adecuada. También podremos agarrar a los enemigos mientras colgamos de un saliente y nuestro amigo Leonardo nos prestará algunas de sus creaciones como una versión primitiva de la pistola.

SI VAS A ESCAPAR escalando, intenta que no te vean, ya que ahora hay soldados que te perseguirán por los tejados.



EL APUESTO EZIO NO sabe nada de asesinos hasta que La Conspiración Pazzi desata su instinto.



LAS ESCENAS A CABALLO serán mucho más interactivas que en la primera entrega de la saga

TENDRÁS MUCHAS MÁS FORMAS de acabar con tus objetivos en Assassin's Creed II.

UNO DE LOS INVENTOS de Da Vinci, claro precursor de la pistola, te permitirá disparar proyectiles a corta distancia.

SÉBASTIEN PUEL

El productor de *Assassin's Creed II* no solo nos recibió amablemente en la sede de Ubi en Montreal, también nos guió por los primeros capítulos del juego y contestó algunas de nuestras preguntas.

MarcaPlayer: El juego tiene lugar en el renacimiento italiano; ¿habíais contemplado algún otro momento en la historia para dar vida al juego?

› Sébastien Puel: Lo que hemos intentado con las dos entregas es situarlas en momentos impactantes de la historia. Además, necesitamos una ciudad que se ajuste a nuestro sistema de juego: edificios que se puedan escalar, posibilidad de luchar cuerpo a cuerpo... El Renacimiento nos ofrecía elementos como la introducción de la banca, la diplomacia, las artes y la arquitectura moderna; la importancia de los personajes también era un factor decisivo, ya que durante el renacimiento convivieron algunos de los artistas más influyentes de la historia y otras personalidades como Machiavelli, los Medici, los Borgia...

› MP: Pero el renacimiento duro unos treinta años; ¿en qué momento entrará Ezio en escena?

› SP: El juego relata muchos momentos de la vida de Ezio, incluyendo su nacimiento, y su vida girará en torno a una buena cantidad de acontecimientos reales. El más importante para Ezio será "La Conspiración Pazzi"... pero no desvelaremos detalles.

› MP: ¿Qué documentación se ha utilizado para crear un juego de la magnitud de Assassin's Creed II?

› SP: Patrice Desilets y yo somos unos auténticos amantes de la historia y somos los que plantamos las bases del prooyecto; después, para desarrollarlo en condiciones y al detalle, siempre necesitas la ayuda de expertos. En esta ocasión, una doctora en historia y arquitectura nos ayudó con un montón de detalles visuales y en la mecánica de juego (como la banca).

› MP: Tras la aparición del primer Assassin's Creed, el género se pobló de títulos similares; ¿alguno de ellos ha inspirado el desarrollo de ACII?

› SP: Como cualquier otro desarrollador, nosotros también tenemos influencias; para ACII hemos sacado elementos de juegos como GTA, Zelda... ¡y hasta de Super Mario Sunshine!

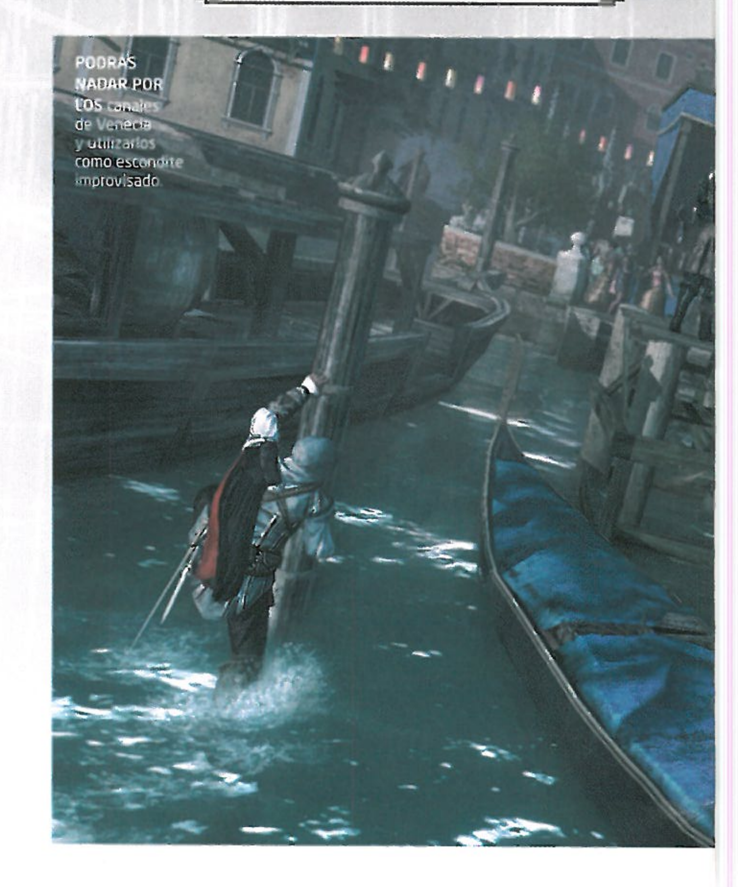


LA EVOLUCIÓN DE CADA objetivo y misión del juego dependerá de la forma en la que decidamos afrontarlo.

LOS PAZZI

Ezio no comienza el juego siendo un "Assassin", como ocurría con Altair en la primera entrega; un incidente ocurrido en la realidad, conocido como "La Conspiración Pazzi", obliga a Ezio a tomar la decisión de convertirse en un asesino.
Los Pazzi eran una familia de nobles toscanos, afincados en Florencia como banqueros. El motivo de la conspiración era acabar con los Medici para hacerse con el control de Florencia y de sus artistas; el objetivo principal era asesinar a Lorenzo y Juliano de Medici. Girolamo Riario, sobrino del Papa Sixto IV, les ayudaría a controlar Florencia.

EL JUEGO COMPRENDE LAS CIUDADES DE FLORENCIA, VENECIA Y LA TOSCANA, DONDE TENDRÁS TU VILLA.



PODRÁS NADAR POR LOS canales de Venecia y utilizarlos como escondite improvisado.

» ceso a la "villa familiar" en La Toscana, donde podrás almacenar obras de arte y objetos de todo tipo.

Las habilidades de Ezio (y por ende, de Desmond, ya que haremos más cosas con él que en el primer *AC*) también han aumentado considerablemente: ahora podrás nadar y ocultarte bajo el agua (algo esencial en el escenario de Venecia), utilizar dos cuchillas ocultas de forma simultánea (para matar a dos enemigos a la vez), agarrar a los enemigos estando escondido al más puro estilo Sam Fisher (bajo el agua, agarrado desde un borde, desde el interior de un carro de heno...). Leonardo Da Vinci echará una mano a Ezio con ciertos artilugios, al más puro estilo "Q" de la saga James Bond: un arcaico sistema para lanzar proyectiles con el uso de pólvora (una antecesora de la actual pistola), un cuchillo envenenado y una de sus "máquinas voladoras" estarán disponibles para el jugador en determinados momentos de la aventura.

Las batallas son mucho más sofisticadas y te permitirán acciones como parar el golpe de un enemigo, arrebatarle su arma y utilizarla contra él. El número y el tipo de enemigos también ha aumentado considerablemente; en este aspecto destacan soldados como "Brute", armado con una alabarda y protegido por una gruesa ar-

LA DOBLE DAGA OCULTA de Ezio te permitirá acabar silenciosamente con dos enemigos al mismo tiempo.

COREY MAY

es el encargado del guión de *Assassin's Creed*. Le preguntamos de donde saca esas ideas tan geniales:

› MarcaPlayer: Tras el lanzamiento de la primera entrega del juego, ¿el guión para la segunda estaba ya preparado?

› Corey May: Lo básico estaba escrito antes de comenzar el desarrollo del juego. Faltaban detalles; donde empieza la historia, como empieza...

› MP: ¿Cómo se os ocurrió llevar la aventura de Desmond y Altair al renacimiento italiano?

› CM: En cuanto terminamos el primer Assassin's Creed, teníamos claro que no queríamos hacer una secuela que empezase dos o tres semanas después del primer juego, queríamos algo más grande, más épico. Y se nos ocurrió contar la historia de cómo una persona normal se convierte en un Assassin, ya que Altair lo era desde el principio del juego.

› MP: ¿Cómo habéis introducido al personaje de Ezio en momentos que ocurrieron realmente?

› CM: Queremos que el jugador tenga cierta influencia en los eventos históricos, pero nunca convertirse en el "centro" del evento. Consultamos un montón de libros de historia y fuimos anotando los eventos importantes del renacimiento para después amoldar el argumento del juego a todos esos eventos.

› MP: ¿Qué tipo de documentación se utiliza para crear un guión tan bueno como el de *ACII*?

› CM: Sobre todo, nada de ciencia ficción; leimos un montón de libros de historia, de enciclopedias, pedimos consejo a varios historiadores... por ejemplo, no he leído los libros de Dan Brown, no quería que me afectasen.

› MP: ¿Porqué elegisteis el Renacimiento Italiano?

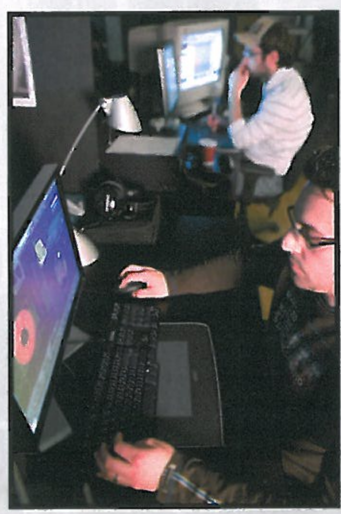
› CM: Tras finalizar el primer *Assassin's Creed*, nos reunimos para decidir cómo sería su secuela; después de varias horas, habíamos dado con unos siete u ocho momentos en la historia que encajaban perfectamente con el primer título de la saga. El Renacimiento estaba suficientemente cercano en el tiempo a los eventos del primer juego, ofrecía un marco inigualable y estaba repleto de diferentes personajes y situaciones. La decisión fue fácil.

madura, y el "Agile", único enemigo capaz de escalar y perseguirnos por los tejados de los edificios. Según sus desarrolladores, Assassin's Creed II no solo será más variado que su antecesor, sino también mucho más largo: estará compuesto por unas 100 misiones principales y otras 100 secundarias, entre las que destacamos la realizadas en interiores (iglesias, catedrales, etc), diseñadas por Ubi a imagen y semejanza de las construcciones reales... aunque con ciertos toques "aventureros" como pasadizos secretos que van a a dar a inmensas catacumbas.

Independientemente si jugaste o no al primer Assassin's Creed, esta segunda entrega lo tiene todo para convertirse en uno de los títulos más completos, largos y variados de la actual generación, con el añadido de estar basado en eventos históricos reales en los que el jugador podrá influir directa o indirectamente; ACII será como una divertida clase de historia con El Renacimiento como protagonista. Y atentos, porque ya se rumorea que la tercera entrega de la trilogía Assassin's Creed podría estar basada en la Segunda Guerra Mundial. ¿Será verdad?

VISITA A UBI SOFT

Ubi España nos llevó hasta su sede de Montreal, artífice de sagas de renombre como *Splinter Cell*, *Prince of Persia* y, por supuesto, *Assassin's Creed*. Creada inicialmente para el desarrollo de títulos de bajo presupuesto, Ubi Montreal se convirtió en un grupo de desarrollo conocido mundialmente gracias a la



creación de *Splinter Cell*, lanzado en 2002. A partir de ahí, la calidad de sus títulos ha ido aumentando paulatinamente hasta llegar al nivel de *Far Cry 2* o *Rainbow Six Vegas*. El edificio donde se encuentran las oficinas era una antigua fábrica de textiles, aunque la alta tecnología y seguridad que potege los proyectos que allí se desarrollan no haga sospecharlo en absoluto; de hecho, se dice que los pasillos del edificio y su alto nivel de seguridad dieron muchísimo juego a la hora de diseñar algunos de los escenarios de *Splinter Cell*. Desde aquí agradecemos a Ubi Soft y a Lucia Guzman, su PR Manager, por haber tenido que "soportarnos" en Montreal.



BLOODLINES NO SOLO IGUALARÁ las posibilidades del AC original, también incluirá novedades de la segunda entrega del juego.

Assassin's Creed: Bloodlines

EL NEXO ENTRE LAS DOS ENTREGAS PARA PSP

Ubi crea un nexo entre las dos entregas y ofrece la posibilidad de intercambiar información entre PSP y PS3 para conseguir hasta seis nuevas armas.

EL SISTEMA DE CONTROL y las posibilidades de la versión para PSP no tienen nada que envidiar al AC original.

Aunque Ezio está a punto de convertirse en el nuevo "asesino", Altair aún tiene mucho que decir... sobre todo tras el final del primer ***Assassin's Creed. Bloodlines*** retomará la acción tras la primera entrega y se olvidará casi completamente de Desmond Miles, centrando la atención en Altair. La acción tendrá lugar en Chipre, tomada por los templarios; tu objetivo, como en el *Assassin's Creed* original, será buscar y eliminar a los "altos mandos" templarios para debilitarlos y expulsarlos definitivamente de la isla.

Aunque Bloodlines imita la mecánica del *Assassin's Creed* original, se han modificado ciertos detalles para adaptar la aventura de Altair a un sistema portátil: las secuencias en las que se desgrana el argumento no son tan frecuentes y largas como en el original, las misiones son más directas y rápidas y se ha adaptado el control para poder manejar con soltura a Altair a través de un solo stick analógico. La influencia de ***Assassin's Creed II*** también afectará a Bloodlines, donde podremos realizar acciones que no aparecían en la primera entrega como agarrar a los enemigos, sin ser visto, y tirarlos al vacío mientras colgamos de un saliente.



UBI SOFT HA PUESTO el hardware de PSP al límite para acercar su aspecto al de la espectacular primera entrega de Assassin's Creed.

Assassin's Creed II: Discovery

EZIO SE ENFRENTA A LA INQUISICIÓN ESPAÑOLA EN DS

La portátil de Nintendo tendrá una versión de jugabilidad 2D y gráficos poligonales ambientada en España, en la que la Inquisición y la conquista de América se repartirán el protagonismo.





La historia de Ezio también llegará a la portátil de Nintendo a través de una aventura en la que no faltará el sigilo, los asesinatos y las plataformas, aunque con un tratamiento "oldschool" que encantará a los fans de los juegos clásicos. En Discovery, Ezio viajará a España para descubrir los planes de los templarios en lo que respecta a cruzar el charco y descubrir "El Nuevo Mundo"; en su periplo, viajará a Barcelona, Granada y Zaragoza y se relacionará con auténticas personalidades que vivieron en nuestro país en aquella época.

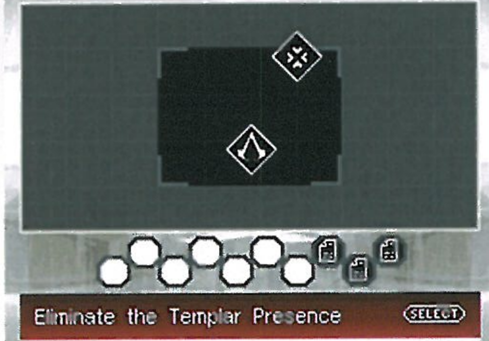
El juego tendrá un desarrollo de scroll lateral e imitará en la medida de lo posible muchas de las posibilidades que ofrece la versión original de *Assassin's Creed*: podrás acabar sigilosamente con los enemigos, escalar y saltar entre edificios, luchar contra otros soldados (a través de un sofisticado sistema, ocultarte entre las sombras... y todo a través de un sencillo sistema de control. Si quieres conocer toda la historia de Ezio, será imprescindible hacer una visita a tierras españolas a través de Nintendo DS.



DISCOVERY SERÁ COMO ANIMATRIX para la saga de los Wachowski: una forma diferente de ampliar la historia de Ezio.

LOS DOS ASSASSIN'S CREED PORTÁTILES AYUDARÁN A ENTENDER LA HISTORIA DE LA SAGA











JUAN DIEGO BOTTO

Assassin's Creed II estará plagado de grandes personalidades del renacimiento: artistas, miembros del clero, grandes mandatarios... Pero sin duda alguna, el más importante de todos será Leonardo Da Vinci. Entre Ezio y Da Vinci surgirá una gran amistad que llevará a Leonardo a prestar algunas de sus creaciones al personaje protagonista de *Assassin's Creed II*. Juan Diego Botto, nominado en cuatro ocasiones a los premios Goya en la candidatura de actor principal y protagonista de películas como Obaba, Sobreviviré y Silencio Roto, prestará su voz a un joven Leonardo Da Vinci. Aunque el actor no conocía el juego, en el momento de ofrecerle la posibilidad de doblar a Da Vinci, su hermana, muy aficionada a los videojuegos y conocedora del primer *Assassin's Creed*, le convenció para que aceptase el trabajo. "Cuando vi el trailer me daba la impresión de que estaba viendo una película, tenía ganas de saber como se desarrollaba la aventura. Tiene todos los elementos: un personaje principal, una historia, unos secundarios muy interesantes... lo tiene todo para ser una película o una novela, aunque mucho más enriquecido porque cada jugador puede determinar como se desarrollará".

SHAWN, EXPERTO EN ARTES marciales y actor profesional, da vida a Ezio y a otros muchos personajes del juego de Ubi Soft.

UN EQUIPO DE ANIMADORES ajusta sensores, introduce texturas de referencia y supervisa cada grabación.

EVELLACC ULLABO. NAM, ADIS que doluptur, idelessed quam ducit mil et voluptas doluptatibus a eum ius mod que velesto qui cus am,

LOS ACTORES ENCARGADOS DEL "MOCAP" TAMBIÉN LE PONEN VOZ A ALGUNOS PERSONAJES

UBI "MOCAP" STUDIO

En nuestra visita a Ubi Montreal tuvimos la oportunidad de conocer los estudios de captura de movimientos, donde se han gestado las animaciones más realistas de títulos como *Rainbow Six: Vegas* y, por supuesto, las dos entregas de *Assassin's Creed*.

El estudio está equipado con dos kits Vicon MX40 de captura pasiva, lo que hacen un total de 48 cámaras repartidas por un gran estudio, que emiten una intensa luz roja para detectar con precisión cada uno de los puntos reflectantes fijados en ropa, objetos y armas. Shawn, el actor que veis en las fotos, nos contó que Ubi prefería a actores con buenas aptitudes "físicas" (artes marciales, manejo de armas, etc) antes que a especialistas expertos, ya que la captura de movimientos no se limita a luchas y acrobacias. Las artes dramáticas permitían a Shawn y a sus compañeros explotar su expresividad física en las secuencias de conversaciones, por ejemplo, e incluso algunas voces de *Assassin's Creed II* son de los mismos actores "MoCap".

Javier Sierra: Siguiendo los pasos de Leonardo

"La personalidad librepensadora de Leonardo generó envidias"



Queríamos saber todo sobre Da Vinci, y por ello contactamos con *Javier Sierra*, conocidísimo escritor, periodista y además, experto en este mundo fascinante llamado Renacimiento.

› ¿Cómo era su relación con otras personalidades del Renacimiento como Machiavelli, los Medici, Borgia...?

› - Leonardo hizo gala siempre de una gran personalidad. Era alto, apuesto y al parecer tenía un marcado don de gentes. Caía bien a casi todo el mundo, salvo al papa Alejandro VI, Borgia, que siempre sospechó de su fidelidad a la Iglesia y jamás lo invitó a trabajar entre la pléyade de artistas de su tiempo que fueron invitados a Roma.

› ¿Cuáles de sus inventos podrían ser de utilidad para un asesino como el protagonista del juego?

› Llevar a cabo un asesinato no requiere sólo de armas. Los diseños aeronáuticos de Leonardo podrían hacer que un sicario atravesara los muros de un castillo sin dificultad para cometer su crimen; Leonardo imaginó escafandras para sumergirse en un foso, paracaídas, tanques, algo parecido a un helicóptero... Pero de todas sus invenciones, quizá la más mortífera fue la "maquinaría" de cocina que construyó para el duque de Milán. Creo un aparato en el que una vaca viva era sacrificada y convertida en carne picada en cuestión de poco tiempo, pero al parecer generó tantos percances entre el personal de las cocinas sforzescas que el propio duque sugirió que la remodelara y la convirtiera en un arma de guerra.

› El juego nos muestra a un Da Vinci en plena juventud; ¿a qué edad comenzó a destacar en la sociedad de su época?

› Muy pronto. Siendo niño ya mostró grandes habilidades como pintor y como músico. De hecho, esta última faceta, muy desconocida en él, le valió su ingreso en la corte de Ludovico Sforza. Decían de él que tocaba la flauta como los ángeles y no faltan quienes le atribuyen la invención del primer violín.

› ¿En algún momento se le relacionó con personajes "oscuros" o se le atribuyó alguna acción poco honrosa?

› La personalidad librepensadora de Leonardo le valió muchas envidias. En su juventud florentina fue juzgado por delitos sexuales, al parecer por sus tendencias homosexuales, pero la documentación al respecto es ciertamente escasa. Su afición por la disección de cadáveres, en la que se volcó en sus esfuerzos por comprender mejor y representar a la perfección la anatomía humana, le valió una severa acusación de necromancia. Y su manejo de tintes, soluciones químicas y materiales siempre lo tuvieron en el punto de mira de quienes sospechaban de sus filiaciones alquimistas.

› Aunque Da Vinci fue único, ¿qué otros personajes del Renacimiento podrían llegar a equipararse a él, al menos en lo que respecta al videojuego?

› Personajes intrigantes de su tiempo fueron también Maquiavelo, o Rafael Sanzio, uno de sus más brillantes discípulos y autor de una obra llena de simbología esotérica en el corazón mismo del Vaticano, "La escuela de Atenas". No obstante, el Renacimiento nace gracias a hombres misteriosos, llenos de claroscuros en sus obras e intereses, como Marsilio Ficino o Sandro Botticelli.

› En Assassin's Creed 2, se dice que Da Vinci es a Ezio (el protagonista del juego) como Q a James Bond; ¿hasta ese punto "destructivo" se podrían considerar algunos de los inventos o proyectos de Da Vinci?



SIERRA VISITÓ LA TUMBA DEL GENIO EN NÁPOLES

› Nada en la naturaleza es destructivo en sí mismo. Todo depende de cómo se use. El átomo, por ejemplo, puede servir para generar energía en grandes cantidades con la que alimentar una ciudad o para crear una bomba que la destruya, pero eso no significa que éste sea malo en sí mismo. Esa idea la defendía Leonardo constantemente en las anotaciones que conservamos de él.

› Las intrigas de Assassins Creed 2 hacen que DaVinci se posicione en contra del poder establecido en la sociedad italiana de la época, ¿Era realmente esa su manera de actuar?

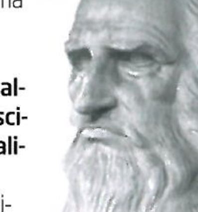
› Definitivamente sí. Leonardo era un hombre libre al que las instituciones le hacían sentir oprimido. Aunque vivió de ellas, también las criticó y las burló con muchas de sus obras de arte, llenas de veladas críticas a su forma de actuar.

› El genio italiano realiza una labor eminentemente inventiva en el lanzamiento de Ubi Soft, pero ¿crees que se podría explotar algunas de sus facetas creativas restantes en un videojuego?

› Leonardo tuvo una personalidad poliédrica, en la que caben desde su pasión por los juegos de palabras a su habilidad para imaginar trazados urbanos, armamento, instrumentos musicales, códigos secretos o recetas de cocina. Cualquiera de sus facetas es inspiradora para un creador moderno. Es más, estoy convencido de que si el genio viviera hoy tendría varias videoconsolas en su estudio y las utilizaría en sus creaciones.

› Para ti ¿qué es realmente lo más fascinante de la personalidad del italiano?

› Su inagotable capacidad de observación.



TECNOLOGÍA

VIDECONSOLAS 2.0

Las redes sociales más usadas,Facebook y Twitter, llegan a Xbox 360. El Chat de voz y de video hace acto de aparición en Playstation 3. Parece que ahora más que nunca las consolas de sobremesa quieren estar conectadas...

El mundo de las consolas sigue una evolución paralela a la que vivió hace años el mundo de los ordenadores. Microsoft es el vivo ejemplo de cómo debe hacerse la integración de usuarios en sus plataformas, y si no, ahí tenemos el Live. Desde que lanzó su primera consola ha sido el ejemplo a seguir en el terreno online y un referente para el mundo, incluso de fuera de los videojuegos. Aún hoy lo sigue siendo, con la implementación de Facebook y Twitter en su interfaz de usuario.

Esto permitirá a todos los jugadores de Xbox 360 interactuar con la realidad de estas redes sociales, leyendo los comentarios, posteando imágenes y pensamientos o invitando a partidas a gente más allá de sus sistemas de juego. Llegará el 17 de noviembre de este mismo año. Por su parte, Sony sigue a duras penas el ritmo del gigante de Seattle. Consiguió innovar hace con su Home, pero sigue estando por detrás en cuanto a funcionalidades. Por eso se desvela ahora que la próxima actualización de Firmware de PS3 incluirá el chat de voz (y puede que también de video) para su sistema de juego online.



HASTA AHORA, EN PS3, sólo era posible charlar con nuestros amigos en los juegos que lo permitieran. Por fin podremos comunicarnos con ellos independientemente de lo que estemos haciendo en nuestra consola.

PC

ROBIN HOOD, DE ORO

El genial título de estrategia táctica se reedita con una edición impresionante.



FX Interactive vuelve a editar el genial título de acción táctica, ***Robin Hood***, pero ahora en 'Edición Oro'. Es decir, con una presentación impresionante y a un precio ridículo de 9,95 euros. Si no tuviste ocasión de hacerte con el juego en su momento, ahora no hay excusa que valga. ***Robin Hood*** es un título de acción táctica, al más puro estilo *Commandos* o *Desperados*, pero con la genial ambientación y gráficos basados en el mito del ladrón más famoso del bosque de Sherwood. ■

WII

PONTE CACHAS EN CASA CON TU WII

Más allá del Wii-Fit, la empresa Big Ben ha presentado dos innovadores productos para ponerse en forma con Wii: unas pesas y una bici estática.

Big Ben Lanza a mediados de noviembre dos títulos para ponerse en forma con la Wii, pero lo novedosos es que vienen acompañados con dos periféricos muy originales. El juego ***Cyberbike*** se lanza el 13 de noviembre acompañado por una bicicleta estática, para animarte a dar pedales y recorrer cientos de kilómetros virtuales mientras te pones en forma. El juego, y la bici estática incluida, tendrán un precio de 149,90 €.

El segundo juego es *My Body Coach* y se acompaña con un par de pesas de 500 gramos que responden a los movimientos del Wiimote de Wii. En el juego, la entrenadora de estrellas de Hollywood, Valérie Orsoni, te guía y da consejos. ■



LA BICI ESTÁTICA Y las pesas de los juegos Cyberbike y My Body Coach, dos interesentes propuestas para perder peso y ponerse en forma de manera divertida.

EL DETALLE

IPHONE, HACIENDO AMIGOS

El éxito del iPhone e iPod Touch como plataforma de juego está poniendo nerviosa a la industria. El analista Michael Pachter ha dicho literalmente que "el iPod Touch es la mayor amenaza para las editoras", mientras que David Braben, creador de LostWinds, ha calificado sus juegos de "basura".

MUY BREVES

PC Y 360

BIOWARE SE ADELANTA A DRAGON AGE

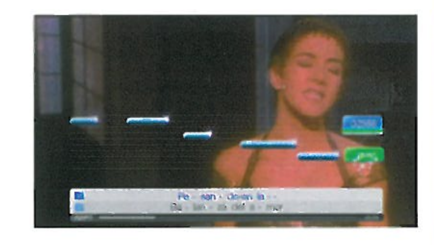
Para seguir poniéndonos los dientes largos, Bioware ha colgado en la web oficial de *Dragon Age* el Editor de Personajes y la Red Social del juego, adelantándose al lanzamiento del título, que llegará el próximo día 19 de noviembre. ***www.dragonage.com***



PS3

LLEGA SINGSTAR MECANO

El próximo 19 de noviembre sale a la venta el nuevo SingStar Mecano, un monográfico con los grandes éxitos del mítico trío español que harán las delicias de varias generaciones. El juego saladrá a la venta para PS2 y PS3 con un precio recomendado de 29,99€.



XBOX 360

FOOTBALL GENIUS VUELVE LOCOS A LOS 'SABIOS' DE MARCA

Ya está disponible en Xbox Live el 'trivial' sobre el deporte rey, *Football Genius: The Ultimate Quiz,* y para probarlo, sometimos a una dura partida a cuatro expertos periodistas del diario Marca.

La editora alemana RTL Interactive ha lanzado la versión española de ***Football Genius***, un interesante 'quiz' de fútbol que llega a Xbox Live Arcade (desde donde puede descargarse por 800 MP's) con más de 3.500 preguntas sobre el mundo del deporte rey. El juego, que es compatible con los pulsadores de Xbox 360, permite montar en casa una verdadera competición utilizando sus diferentes modos de juego, hasta nueve, como la lucha contra el reloj en el modo "Kick-Off", o arriesgarlo todo en el modo "Foul Play".
Para probar las bondades de este título y poner a prueba a los expertos de la casa, reunimos a cuatro compañeros del Diario Marca, todos ellos supuestos expertos en materia futbolística, y les hicimos sudar la gota gorda con las pruebas de este divertido juego. Hubo juego sucio, errores de bulto, carcajadas y al final, victoria por goleada. Les pudo la presión. ■



Redactor Jefe

JOSE Mª RODRIGUEZ

Digamos que el redactor jefe de Marca no tuvo una actuación estelar, pero es que en este juego hay que ser muy rápido. Eso sí, supo responder a la pregunta de "¿qué periódico deportivo entrega los trofeos Pichichi y Zamora?".

Fútbol internacional

ALBERTO RUBIO

Uno de los redactores experto en fútbol internacional del periódico fue el que se llevó el gato al agua. Y es que muchas de las preguntas trataban de clubes extranjeros y aquí, demostró ser el más rápido.



Fútbol

JOSE ANTONIO JIMENEZ

Jose Antonio se mantuvo a la altura durante toda la partida, pero los fallos en las últimas rondas se pagan muy duro. Si fallas, todos tus puntos se van para el rival y, claro, al final fue el que sacó la peor nota.



Fútbol

OSCAR GARCÍA

Este redactor de fútbol del diario Marca es el encargado de seguir al Getafe y, claro, acertó todas aquellas preguntas que tenían que ver con el club azulón. Mantuvo una dura lucha por el primer puesto pero, al final, acabó segundo.

LAS PRIMERAS RONDAS SÓLO suman, por lo que hay que intentar acertar todo lo posible para acumular puntos.



UN MARCADOR MUESTRA LOS resultados con los avatares de Xbox 360 de cada jugador. Es el momento de la gloria y la humillación.



DESCUBRE AL JUGADOR O al entrenador que se oculta antes que los demás. Aquí hay que estar atento.



EN ESTA PRUEBA PUEDES elegir a quién le lanzas la pregunta y, si falla, le robas los puntos. Ataca al que vaya primero.

MUY BREVES

MULTI

LA PELÍCULA DE SPORE, A LA VISTA

Electronic Arts y Fox han unido fuerzas para producir una película de animación basada en el conocido videojuego Spore creado por Will Wright. Chris Wedge (Ice Age) será el director encargado del largometraje en cuyo guión ya trabajan Greg Erb y Jason Oremland, también habituales guionistas de películas de animación.



NINTENDO DS

EL NUEVO CALL OF DUTY, TAMBIÉN PARA DS

Call of Duty: Modern Warfare Mobilised será la nueva entrega de la saga en la portátil de Nintendo. El juego saldrá a la venta el 10 de Noviembre, el mismo día que *Modern Warfare 2* para Xbox 360 y Playstation 3 y estará diseñado específicamente para DS. N-Space es la empresa responsable del desarrollo del título y ellos mismos aseguran que el juego contará con muchas y suculentas novedades como por ejemplo una linea argumental muy trabajada, multijugador online para 6 jugadores, modo supervivencia, modo arcade y alguna que otra sorpresilla. Una buena noticia para los usuarios de DS.

MUY BREVES

TECNOLOGÍA

IPHONE, MÁS POTENTE QUE NINTENDO WII

Un desarrollador de Telltale Games ha confesado que el iPhone es más potente técnicamente que la Wii de Nintendo. Ha declarado que tanto Wii como DS son consolas muy limitadas en su hardware.



XBOX 360

GRABACIÓN DE VÍDEO UNIVERSAL EN 360

En una reciente entrevista a un conocido portal Web, un responsable de Microsoft afirmó que puede que la función "Universal Video recording" esté en breve en Xbox 360. Esto permitiría grabar vídeo de cualquier juego que ejecutemos para luego compartirlo

MULTI

SUPER STREET FIGHTER IV LLEGARÁ EN MARZO

Super Street Fighter IV, una nueva edición mejorada de *Street Fighter IV* ya ha sido anunciado y comienzan a llegar los nombres de los nuevos luchadores disponibles. Algunos son ya viejos conocidos, otros son personajes inéditos: T. Hawky Dee Jay de *Super Street Fighter II* y Juri que se estrena.

MULTI

EL JUEGO DEFINITIVO DEL MUNDIAL DE RALLIES

Black Bean Games mediante su estudio de desarrollo interno Milestone serán los responsables del desarrollo del nuevo juego oficial de la *FIA World Rally Championship*. Estará disponible para Xbox 360, Playstation 3 y PC. Aún no se conoce su fecha de salida.

TECNOLOGÍA

PSP TENDRÁ ACCESO A LAS 3D

V-Screen, las 3D estereoscópicas llegarán a PSP. El periférico ideal para experimentar 3D real en la portátil de Sony.

Con el anuncio hace ya tiempo de la compatibilidad de Playstation 3 con dispositivos que permitan mostrar 3D estereoscópico (donde percibamos la profundidad de los juegos), PSP no ha querido ser menos y es por ello que la empresa europea RealView, especializada en la fabricación de hardware, acaba de revelar que en invierno lanzará un nuevo periférico para ella. Este nuevo producto recibe el nombre de V-Screen y no es ni más ni menos que una pantalla que se coloca delante de la portátil y permite visualizar los juegos con profundidad 3D estereoscópica.

El problema es que de momento no se sabe si los juegos tendrán que programarse específicamente para usar dicho periférico o si funcionará con los juegos ya existentes. En ambos casos la cosa no sería para tirar cohetes ya que aparte de la dudosa calidad que podría presentar el periférico una vez colocado ocupa bastante reduciendo la portabilidad de PSP.

Aún así esperamos más novedades sobre este curiosos gadget que puede cambiar la manera de jugar en consola portátil.





BLADE FM

José de la Fuente
www.bladefm.es

COMPRAR O NO

AHORA QUE ESTAMOS EN EL periodo de mayor convulsión consumista (menuda campaña navideña nos espera) se suceden las notas, los análisis y los anuncios de videojuegos. Por tanto me gustaría hablaros del poder del jugador a la hora de comprar esos videojuegos. Habitualmente tendemos a pensar que son los medios, ya sean prensa escrita o audiovisuales, los que intentan colarnos análisis, listas o impresiones de un videojuego. Dejando de lado los intereses económicos, es cierto: ningún tipo de análisis es parcial. El argumentario que se puede dar para justificar las posiciones a favor o en contra de los distintos apartados técnicos de un título es y será imparcial ¿Por qué? Porque todos tendemos a dejarnos guiar por nuestra predilección hacia ciertos detalles de un videojuego en lugar de valorar asépticamente todo el conjunto. Alguien puede buscar una cierta perfección gráfica, otros pueden buscar jugabilidad y así podríamos estar un buen rato. Todos diremos que tendemos a valorar el global del videojuego. Y sí, al menos la intención queda. Pero, independientemente si es parcial o imparcial, lo importante es ser conscientes que el poder lo tiene quien va a la tienda y decide qué título se ajusta más a sus preferencias. No hay mayor desengaño que comprar algo por recomendación y pensar que le han timado porque no se corresponde a lo esperado. Por tanto, haz tu elección. Infórmate todo lo que puedas, por supuesto. Pero no tengas miedo a elegir mal. Al fin y al cabo es tu decisión. No dejes que nadie decida por ti.

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas acumulado en millones



1 > **Nintendo DS** 111.07



2 > **Wii** 53,63

3 > **PSP** 51,59



4 > **Xbox 360** 32,26

5 > **Play Station 3** 24,79

PS3

LOS JUEGOS WAND

Sony Computer Entertainment Europa revela los títulos de los juegos compatibles con Playstation Wand en los que están trabajando.

En el pasado Tokyo Game Show, Sony aprovechó para revelar nuevos detalles sobre su esperado controlador de movimientos. En dicha feria se comentó que el nuevo sistema de control facilitaría las conversiones de juegos de Wii a PS3. Además, se revelaron los primeros juegos que soportarán dicho sistema de control.

A continuación os dejamos el listado de juegos que prepara Sony Computer Entertainment Europe para uso con Playstation Wand, el novedoso sensor de movimiento para Playstation 3, aún sin fecha de lanzamiento. Se incluyen tanto juegos compatibles como exclusivos: Resident Evil 5: DIrector´s Cut, Little Big Planet, Ape Escape, Echochrome 2, Eccentric Slider, Sing and Draw, Champions of Time, Motion Party, The Shoot, Tower, PAIN, Flower, Hustle Kings, High Velocity Bowling y EyePet.







VISTO EN INTERNET

> YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=R8isinpXB2U

Trailer de F1 2009 para Wii y PSP

Así luce el nuevo simulador F1 2009 de Codemasters en la Wii de Nintendo y la PSP de Sony.

> YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=SKia22tulUg

PS3 Slim portátil

Ben Heck lo ha vuelto a hacer. Esta vez se trata de una PS3 Slim reconvertida en portátil en una carcasa que engloba pantalla LCD y consola. Super-currado.

> YouTube

http://www.youtube.com/watch?v=YZuzCpqVZ_c

GameGun

Un nuevo periférico que saldrá para consolas y PC. Tiene forma de fusil e incorpora sensor de movimiento y pantalla LCD, ideal para Shooters. El vídeo es un tanto "amateur".

PSP

INVIZIMALS: LOS 'POKEMON' INVISIBLES DE SONY

El estudio español Novarama ha aplicado las teorías de 'realidad aumentada' para crear un interesante título para PSP y su cámara. Es hora de cazar invizimals.

Es todo un notición, y por eso nos hacemos eco, que uno de los juegos más esperados del catálogo de PSP para esta campaña navideña sea un producto español. *Invizimals*, el juego desarrollado por los barceloneses de Novarama, sólo ha cosechado asombro y buenas críticas desde que se presentará en el pasado E3. El juego llegará a las tiendas este mes de noviembre, pero nosotros ya hemos tenido ocasión de cazar unos cuantos *Invizimals*.

Los invizimals son unos monstruos que viven en nuestro mundo pero que no podemos ver. Para localizarlos podemos servirnos de una PSP y su cámara externa. Este es el escueto guión del *Invizimals*, un título que es una especie de Pokémon, llevado a la realidad de nuestra habitación, nuestra casa, nuestro barrio... Para cazar a estos seres, algo fundamental para engordar nuestra biblioteca de *Invizimals*, hay que irlos buscando gracias a la cámara (debajo de la cama, bajo el fregadero, en cualquier esquina...). Un sonido nos avisa de su presencia. Es entonces cuando hay que colocar la trampa (una cartulina incluida en el juego) y capturarlos con diferentes técnicas (dependiendo del espécimen en cuestión). Resulta genial ver a estos monstruos sobre la imagen real de nuestro entorno y será genial ver a los chavales por la calle buscando a los especímenes más raros, PSP en mano.

Una vez capturados, el juego permite realizar luchas uno contra uno con nuestros *Invizimals* y hacer apuestas para ganar, o perder, nuevos bichos. Las posibilidades online del juego permitirá luchas a través de Internet y descargar nuevos especímenes para capturar, etc.



MUÉVETE

LA REALIDAD, MÁS ALLÁ DE LA PANTALLA

La sensación de realidad que ofrece el juego, gracias a mostrar a los Invizimlas sobre la imagen real de tu etonro captado por la cámara de PSP, se ve potenciada por otros 'trucos' Uno de ellos es poder soplar sobre el micrófono para tumbar al invizimlas con un golpe de viento y poderlo capturar, tener que mover la PSP para esquivar los ataques que nos lanza algún otro especimen, etc. Hay tantos minijuegos como especies diferentes de estos pequeños monstruos y todos ellos nos ofrecen una sensación muy realista.





VETE DE CAZA

UNO DE LOS elementos más originales del juego es el momento de la caza. Siempre que quieras, y allá donde estés, puedes buscar *Invizimals* con tu PSP y la cámara de vídeo. Localizarlos es fácil, gracias a una especie de 'sónar' que nos indica si nos estamos acercando a uno de ellos. Una vez localizado, hay que colocar la trampa y cazarlo de diferentes formas, con un poco de pulso y habilidad. Dependiendo de la iluminación, los colores del entorno, la hora del día y demás variables captadas por la cámara, aparecerán unos invizimals u otros. Así, tal vez en un rincón de tu caza encuentres a uno de los especímenes más raros. Tus colegas te pedirán ir a tu casa a que les dejes cazar uno igual.

1



2



3



MUY BREVES

PS3 Y 360

HOKUTO NO KEN LLEGARÁ AL VIEJO CONTINENTE

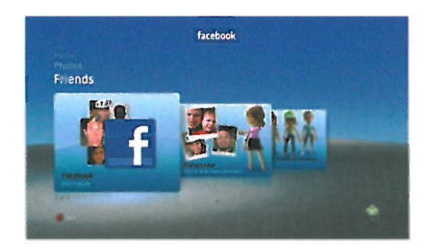
En el pasado Tokyo Game Show se anunció un nuevo juego basado en el popular manga del Puño de la Estrella del Norte. La duda que quedaba era sobre su llegada a nuestro continente de este prometedor juego con estética dieselpunk. Este año lo tendremos.



XBOX 360

TWITTER Y FACEBOOK YA TIENEN FECHA

El próximo 17 de noviembre los usuarios gold de Xbox Live podrán actualizar su consola para integrar las redes sociales Twitter y Facebook en su Xbox 360. Ambos servicios serán plenamente funcionales, tanto que incluso se ofrecerán algunos servicios nuevos.



INDUSTRIA

PRIMERA CARRERA DE DESARROLO DE JUEGOS

Se inicia el curso de la primera carrera universitaria de nuestro país orientada al desarrollo de videojuegos.

Los 30 primeros anuncios de la titulación en ingeniería multimedia y del videojuego han comenzado sus clases como los pioneros en el ocio electrónico patrio. El centro de Estudios Superiores Internacionales (ESNE), en colaboración con la Universidad Camilo José Cela ha puesto en marcha este plan de estudios con el objetivo de evitar que los licenciados en informática tengan que especializarse posteriormente en desarrollo de videojuegos para poder dedicarse al sector del ocio interactivo.

Esta iniciativa cuenta con el apoyo de diversas compañías del sector como Electronic Arts, Virtual Toys, Digital Lithium y Future World Games. Estas dos últimas están desarrollando su próximo juego para iPhone e iPod Touch en colaboración con los alumnos de la carrera. Así que aquellos que quieran tener en el mundo del videojuego su futuro, ya saben que desvio tienen que tomar en su camino.

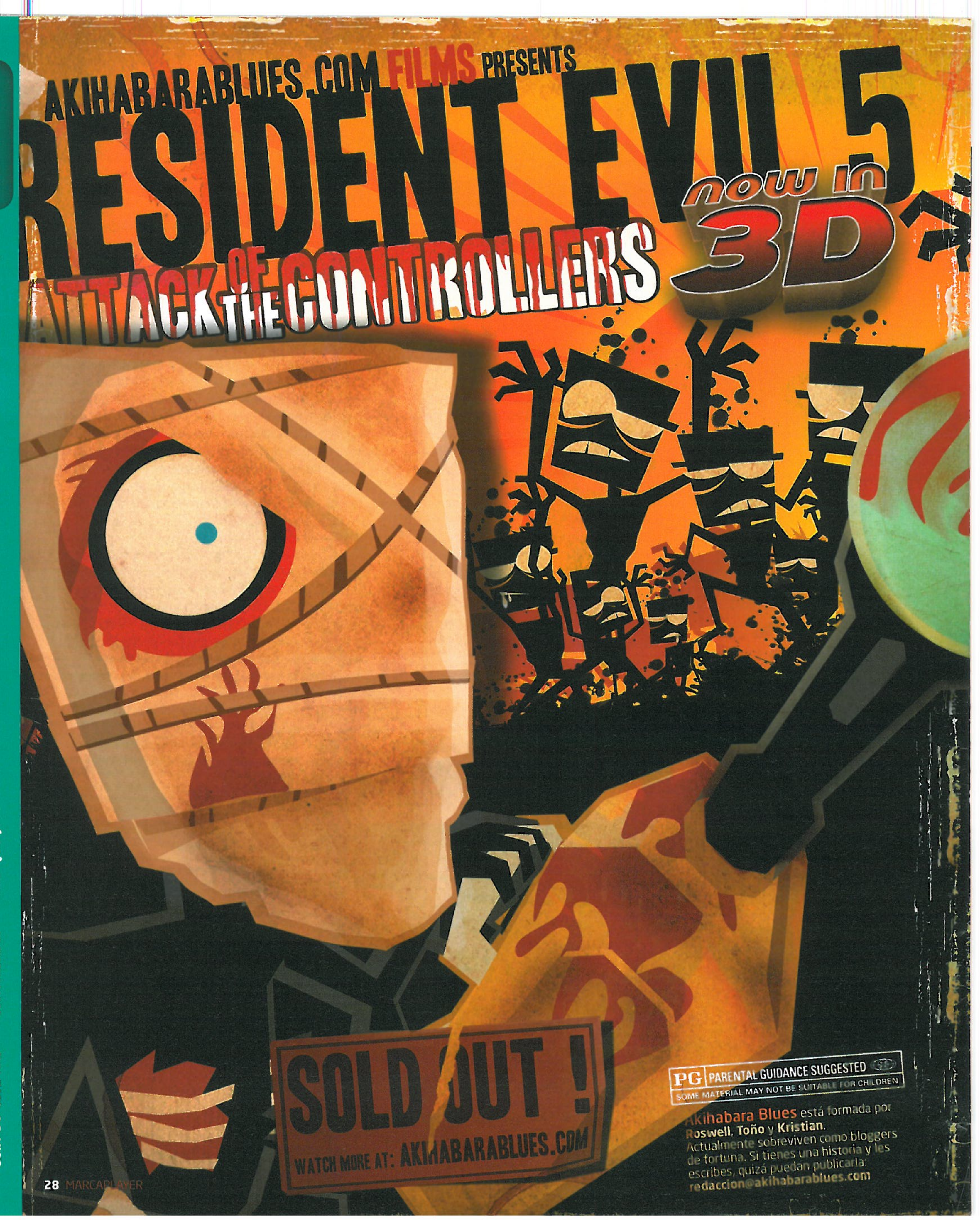


PASA LA VIDA

Txema Marín
Experto en videojuegos

KOJIMA Y YO

EL AÑO PASADO TUVE LA oportunidad de ver cómo se cumplía uno de mis sueños: conocer a Hideo Kojima. Es, como bien sabéis, uno de los individuos más influyentes y admirados por todo el universo videojueguil más allá incluso de los siete mares. Sus juegos son obras de culto y siempre es una referencia que uno de sus trabajos vea la luz en alguna plataforma de juegos. Tener la oportunidad de estrechar la mano de alguien así y poder charlar, aunque sólo sea un momento, con él sobre su nuevo trabajo (en aquel momento jugábamos a 'Metal Gear Solid 4' en un salón de un hotelazo de París unos meses antes de su lanzamiento oficial) es una experiencia tal, que todavía hoy sigo anonadado con el momento. Y espero que se pueda volver a repetir algún día con otros de su misma categoría.
La cuestión está en que cuando regresé a Sevilla, donde vivo, y conté la experiencia entre mis amigos, todos ellos fliparon y me decían que qué suerte había tenido, que una oportunidad así la había tenido muy poca gente.
Desgraciadamente, y yendo ya al asunto que quería contar, cuando conté la misma historia a mis padres, estos se interesaron más por París , la Ópera, el Louvre y la Torre Eiffel que por Snake o por Kojima. Quise explicarle que, en comparación, haber estado con Kojima podría equivaler perfectamente a haber estado con Steven Spielberg, Peter Jackson o Quentin Tarantino, pero no parecía darle la misma importancia o categoría que a los maestros del cine.
Así, desgraciadamente, me di cuenta de que el negocio de los videojuegos nunca será relevante ni importante en el mundo mientras gente no especializada o fan, como mi madre, no tenga ni pajolera idea de quién es Hideo Kojima. O Miyamoto, o Will Wright, o Shingo Seabass, o Itagaki, o Fumito Ueda... Pero eso algún día tendrá que cambiar, ¿no?.



Akihabara Blues está formada por **Roswell, Toño y Kristian.** Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

DIGIEVOLUCIONANDO

POR KRISTIAN WOORHESS

Cómo pasa el tiempo. Recuerdo cuando, con mi NES 8 bits, ni me atrevía a quitar el plástico que recubría el mando por temor a desgastarlo. Tuvo que venir mi colega Hugo y romper el condón para desvirgar al pad, con la excusa de que con el plástico puesto "costaba más hacer los movimientos especiales de Double Dragon". Fue todo un trauma.

Y ahora, en pleno siglo XXI, con varias consolas en cada casa, con nuestros abuelos convertidos en unos expertos del Wii Bowling y del Wiifit,nuevas vías de control han aparecido. Vías ya consolidadas, como el Eyetoy, el Wiimote, el Nunchuk o la misma tabla del Wiifit. otras que se perfilan en el horizonte y que disparan en mayor o menor medida la imaginación del respetable, como Natal o el Cimbelshock... Perdón, digo Sphere.

Pero a pesar de tanta historia de control de movimiento, de captura y demás ¿evoluciones? el jugador tradicional, el catalogado como hardcoregamer, sigue siendo reticente - y creo que con razón - a desprenderse de su pad más tradicional por no encontrar razones suficientes para hacerlo. Más recuerdos geeks: Aquellos sábados en los que me dirigía al New Park de las Ramblas a probar unas recreativas que intentaban ofrecer una experiencia de Realidad Virtual en un juego de boxeo y en un shooter. La captura de movimientos estaba ahí, el casco para ofrecer una experiencia envolvente estaba ahí... Pero eso no era el concepto de VR que yo tenía en mente. ¿Dónde estaba el tacto recreado artificialmente? ¿Y un traje para notar los impactos de bala? Esas recreativas, aunque "revolucionarias", al menos por su atrevimiento, eran un "quiero y no puedo".

Muchos piensan -pensamos- que lo prometido por Natal es poco menos que Ciencia Ficción. Y qué decir de Molyneux y su Milo, un experimento que, según lo veo yo, desmontará todo el trabajo que ha hecho Nintendo con su Wii y apartará a los abuelos de las consolas. Y es que ¿Cómo culpar a tu abuela de que sufra por ver a un niño encerrado en la televisión? Evolucionar y convencer son dos cosas diferentes y sino echad un vistazo a cualquier pasarela de moda. ¿A alguno de vosotros le gustaría salir a la calle de esa guisa?

SIMPLIFICAR LA EXPERIENCIA

POR CASIDIOS MYERS

Hace unas semanas, en el cada vez menos interesante TGS, Capcom nos presentaba la octava maravilla. ¿O debería decir la quinta maravilla re-dirigida y re-cortada para hacer que nos gastemos los ahorros? Efectivamente, una vez más nos intentan sacar los cuartos con la edición del director (¿quién había hecho la anterior?) de un título cuya única evolución ha sido permitirnos caminar a la vez que disparamos... ¡ah, no! Ni siquiera eso...

La excusa esta vez es adaptarlo a los "nuevos métodos de control" que están por venir, léase el motion controller de Sony, que se pondrá a la venta la próxima primavera y que aún no tiene ni nombre, por lo que con todo el cariño del mundo lo hemos bautizado como cimbelshock. Tal y como nos enseñaron en la feria, pasaremos de controlar a Chris y Sheva con el DualShock a utilizar una mano para el mando actual y la otra para el nuevo periférico con detección de movimiento. Comodísimo (nótese la ironía).

Si además tenemos en cuenta que el método de control de los Resident Evil probablemente sea el más arcaico e incómodo de todos los must have del mercado, sólo de pensar que tendré que comprar de nuevo el juego, el nuevo mando y que las pasaré canutas para sujetar ambos con las dos manos, me están dando unas ganas de comprarlo que ni os cuento.

La experiencia nos dice que un juego no es mejor por controlar un puntero con un dedo puesto en un stick o por hacerlo con el brazo estirado sujetando un mando. No es más real, sólo más incómodo. Pero parece que no les entra en la cabeza. ¡Basta ya de adaptar los sistemas de juego antiguos a los mandos modernos!

Afortunadamente hay gente que parece tener nuevas ideas y que no pretende sometermos a la esclavitud de la tendinitis en el hombro. Hace poco el presidente de Epic Games (Gears of War) afirmaba que estudiaban nuevas posibilidades para Natal que permitieran explotar sus capacidades sin denostar los métodos de control clásicos. ¿Es más cómodo lanzar una granada pulsando un botón o emulando el gesto con nuestro brazo? La cuestión es simplificar la experiencia de juego, no complicarla. Por nuestro bien, espero que lo consiga.

XBOX 360 / PS3

ESLAVED TE ESCLAVIZARÁ

¿Qué sucede si en lugar de luchar por tu supervivencia peleas por la de otro? Así es ***Enslaved***, lo nuevo de Ninja Theory, los creadores de *Heavenly Sword*.

Si yo muero, tú mueres", con esta brutal frase, Trip, una atractiva jovencita experta en hackear máquinas, marca el futuro inmediato de Monkey, una montaña de músculos, y le hace saber que deberá ayudarla para volver con su gente. Si a ella le sucede algo o no le obedece, una corona que lleva le causará un dolor que puede llegar a matarle.
Así empieza el nuevo juego de Ninja Theory, titulado de forma provisional ***Enslaved*** (Esclavizado), un juego de acción pero con un componente táctico. En la demo que muestra Tameem Antoniades, jefe de diseño del estudio, utiliza una libélula-robot modificada por Trip para ver dónde están los robots, y descubre que uno está averiado y puede arrebatarle una ametralladora, así que lo ataca rápidamente y consigue acabar con los demás antes de que se activen. En otro momento vemos la lucha de Monkey con un robot cuyas extremidades están rematadas con unas grandes y mortíferas bolas. Es una pelea dura que termina cuando Monkey arranca con sus manos desnudas lo que sería la columna vertebral de la máquina.
Ninja Theory no ha escatimado medios para conseguir lo mejor en su tercer título (tras Kung Fu Chaos y Heavenly Sword). En la captura de movimiento el estudio ha recurrido al actor experto en motion capture Andy Serkis, y la actriz Lindsey Shaw ha interpretado a Trip, pero de ambos sólo se ha utilizado el lenguaje corporal en las escenas dramáticas; las animaciones faciales son digitales. Alex Garland, autor de 28 Días Después, es el responsable del guión y la música corre a cargo de Nitin Sawhney. **>*Sara Borondo***



Trip

UNA DULCE ESCLAVIZADORA

Trip es un personaje clave, aunque nunca la controles directamente. Ninja Theory intenta llegarte al corazón con este personaje a la vez frágil y dura. Es capaz de esclavizar a su compañero de aventuras, pero lo hace porque sabe que por sí misma no podría sobrevivir para volver a la comunidad a la que pertenece. Ella pone la mente y él la fuerza bruta. Este hecho marca la jugabilidad; ¿qué sucede cuando luchas no por salvar tu vida, sino por mantener la integridad de otro? Los responsables del estudio creen que la tecnología actual tiene tal nivel de realismo que permite crear personajes muy reales a los que hay que dotar de unas motivaciones y unos ideales que lleguen al jugador. La apuesta de Ninja Theory incluye una historia sólida para conseguir que el juego te haga sentir algo.



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

FIFA VS. PRO, Y EL GANADOR ES...

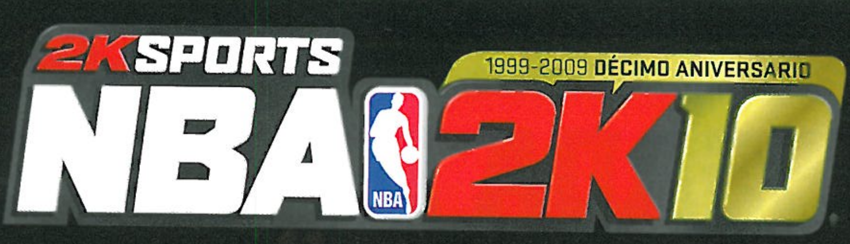
YA ESTAMOS. ES LA ÉPOCA de los juegos de fútbol. En el país de las dos Españas, también nos dividimos para esto. Fifa y Pro. Pro y Fifa. En nuestra defensa tenemos que apuntar que el mundo está tan globalizado que existe la misma dicotomía en todos los rincones de este planeta con forma de balón.
Revistas como ésta se llenan de líneas asegurando que este año es el definitivo, que la simulación futbolera ya no se puede mejorar. Pero el año que viene volveremos a añadir un número a la saga y ahí estaremos de nuevo: motor gráfico renovado, personalización de los equipos, mayor jugabilidad...

LA PUBLICIDAD DE LOS JUEGOS de fútbol me recuerda a la de los detergentes. Vamos a ver. Pero hace 20 años no salía ya en la tele un tipo diciendo que más blanco era imposible. ¿Por qué se siguen investigando nuevos detergentes? Pues todos los años hay un nuevo detergente que lava todavía más blanco. Y lo seguiremos viendo mucho tiempo. (Lo de las tipas de pelo azul que vienen del futuro para traernos un detergente en vez de la cura del cáncer es un claro ejemplo).

PERSONALMENTE A MÍ ME PASA como a la mayoría. Hace unos años era muy del Pro, y ahora me tira más el Fifa. ¿Chaquetero? Pues sí. Me apunto al caballo ganador. Es como en la Liga. Hay ciclos en los que gana el Madrid y sabes que tarde o temprano ganará el Barça. Y al revés. Es el ciclo de la vida que cantaría el Rey León. ¡Que se peleen EA y Konami! La competencia es positiva. Así que enhorabuena, la guerra Pro Vs. Fifa... ya la has ganado tú.



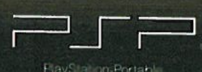
DOMINA LA CANCHA



YA A LA VENTA WWW.2KSPORTS.ES



PLAYSTATION 3 PlayStation 2













XBOX 360







¡DE FARRA!

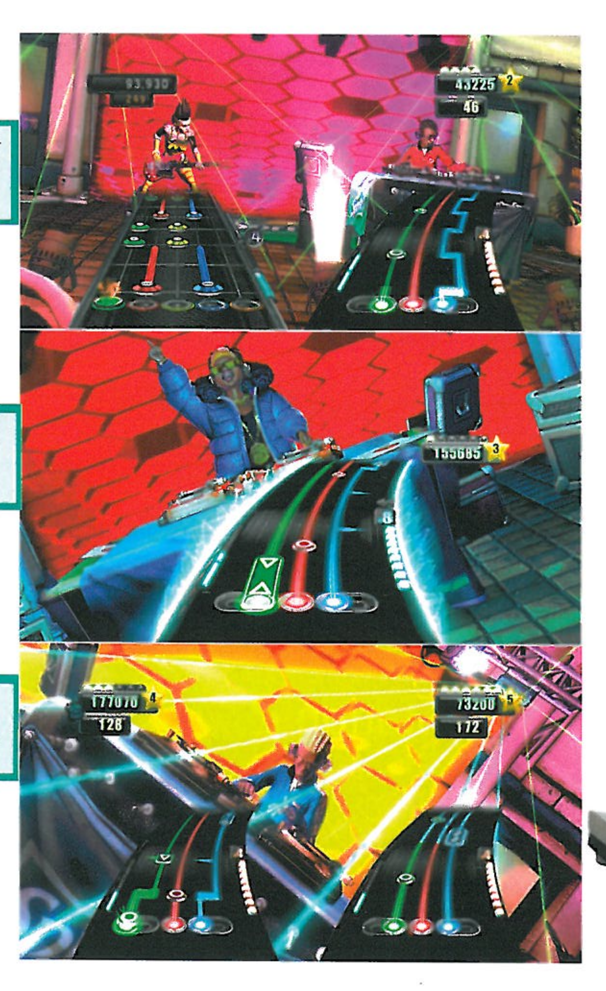
IBIZA SE DESMELENA CON LA LLEGADA DE DJ HERO

Activision y Freestyle Games presentan la revolución de los juegos musicales en la isla que nunca duerme. Los discos no dejan de girar con la mejor música electrónica del momento en *DJ Hero*.

DJ *Hero* es uno de los grandes lanzamientos del año. Tras el éxito que Activision ha cosechado con su prestigiosa saga *Guitar Hero*, tocaba dar un paso más en cuanto a los títulos musicales se refieres. Tras haberse centrado en la música rock llega el turno de la mejor música electrónica y para ello, ¿qué mejor lugar que Ibiza como telón de fondo? Un despliegue por todo lo alto por parte de la editora nos brindó la posibilidad de acercarnos al juego de una manera mucho más personal. Gracias a la participación en el evento de algunos de los desarrolladores de la firma Freestyle pudimos conocer los aspectos más técnicos del juego, que podréis disfrutar en el próximo número con todo detalle.
Por si fuera poco, uno de los DJs y productores más famosos del mundo, David Guetta, atendió pacientemente a nuestras preguntas. El prestigioso dj francés, imagen más reconocible del juego fuera de los Estados Unidos, que acaba de lanzar su último disco al mercado, "One Love", nos contó porqué se acercó al juego desde que tuvo constancia de su desarrollo y qué aspectos nos harán disfrutar del título.

Si hasta ahora las guitarras han sido las principales protagonistas, ahora deberán hacer un hueco a la mesa de mezclas. *DJ Hero*, principal apuesta de Activision de cara a las próximas Navidades, amenaza con cambiar el signo de los videojuegos. Cada vez estamos más cerca de la realidad y todo ello sin perder el sentido más lúdico. ■





DJ HERO NOS OFRECE la posibilidad de juntar platos y guitarra para interpretar auténticos temazos.

EL TUTORIAL DEL JUEGO es la mejor manera de comenzar tu carrera como dj profesional. Es muy completo.

LAS BATALLAS ENTRE DJ´S son uno de los puntos fuertes de un juego que marcará época. ¡Guerra de platos!

¡CON EL AMO DE LAS MEZCLAS!

DAVID GUETTA, GURÚ DEL HOUSE

David Guetta, el dj y productor musical del momento se sienta con Marca Player para hablar sobre el juego musical que revolucionará el mercado.

Desde sus comienzos te has mostrado muy interesado en DJ Hero, ¿a qué se debió este interés?
La música electrónica es mi vida y cuando supe el tipo de juego que se estaba haciendo me dí cuenta que quería estar cerca. Mi último disco, "One Love", es muy del estilo del juego, ya que mezcla lo mejor de los sonidos electrónicos con otras tendencias como el hip-hop o el R&B.

¿Qué es, en tu opinión, lo mejor del juego?
Lo principal, es que es muy divertido. Además, trasmite sensaciones que los dj´s tardamos años en conseguir con los platos. Es alucinante.

¿A qué tipo de público crees que va destinado el juego?
Lógicamente, los aficionados del house disfrutarán pero creo que va a gustar a un público muy heterogéneo.

¿Te imaginas protagonizando un DJ Hero: David Guetta?
(Risas) Claro que me lo imagino, y me encantaría pero eso es más un tema de los chicos de Activision.

PSP

SONY REGALA TRES JUEGOS CON LA PSPGO

Si ya tenías una PSP y al menos un juego en UMD, podrás elegir entre una lista de los 17 mejores juegos del catálogo para llevarte en tu nueva 'Go'.

El mes pasado comentábamos que todo aquel que se comprase la nueva PSP Go entre el 1 y 10 de Octubre recibiría de manera gratuita un código de descarga de la versión completa de *Gran Turismo*. Esta vez, Sony, ha decidido ir un paso más allá para premiar a los antiguos usuarios de PSP y ha lanzado PSP Go Rewards.



ES UNA MANERA DE PREMIAR A LOS POSEEDORES DE UNA PSP

Con esta oferta, cualquier poseedor de una PSP y al menos un juego en UMD que adquiera la nueva PSP Go entre el 1 de Octubre y el 31 de Marzo de 2010, podrá elegir descargarse totalmente gratis, 3 juegos de una selección de 17 de los mejores títulos de la consola. Entre los juegos disponibles se encuentran: *Resistance Retribution, Killzone Liberation, Daxter, LocoRoco, Pursuit Force: Extreme Justice, Patapon, Syphon Filter: Logan's Shadow* etc...

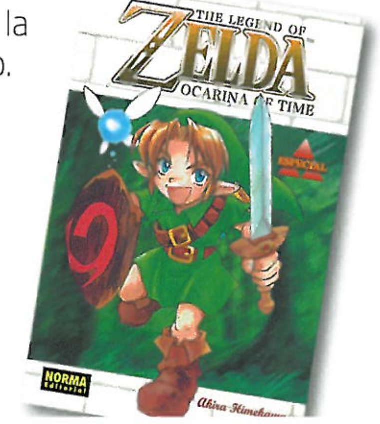
Tenéis toda la información sobre la promoción y el listado completo de títulos en la web oficial de Playstation Europa ***http://es.playstation.com/pspgorewards***. Una jugosa oferta.

MULTI

LLEGA EL COMIC DE ZELDA

Norma Editorial lanza el manga de la mítica saga de juegos de Nintendo.

Norma Editorial pondrá a la venta en nuestro país la adaptación al manga de uno de Zelda. *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* saldrá a la venta el 29 de octubre a un precio de 7,50 €, y la serie tendrá continuidad de forma bimestral con nuevas entregas de la saga.








grand theft auto
CHINATOWN WARS
YA A LA VENTA PARA PSP™
"Chinatown Wars será incluso más divertido que anteriores GTA de PSP... nuevas misiones, personajes, tareas secundarias, modos multijugador, minijuegos... ¿Se puede pedir más?"
- PlayManía
"Honesto, directo y convincente... un imprescindible absoluto en PSP"
- Mundogamers.com
"...uno de los mejores juegos de la historia reciente en el terreno portátil"
- Vandal.net
18
www.pegi.info
www.chinatownwars-eljuego.com
Ya a la venta para PSP™ (PlayStation®Portable) y PSP® go
© 2007-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar Leeds, Rockstar North, el logotipo R de Rockstar Games, Grand Theft Auto: Chinatown Wars y el logotipo de Grand Theft Auto: Chinatown Wars son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. PlayStation, PSP y PSP son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. El contenido de este videojuego es puramente ficticio y no pretende representar ni mostrar ningún evento, persona o entidad reales. Cualquier parecido entre algo mostrado en el juego y un evento, persona o entidad reales es pura coincidencia. Los creadores y editores de este videojuego no apoyan, aprueban ni fomentan ninguna conducta mostrada en este videojuego.
PSP
PlayStation Portable

MMO PLAYER

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

CHAMPIONS ONLINE

LA HORA DE LOS HÉROES



El esperado MMORPG de superhéroes de Criptic Studios ya está disponible. ¡Ajústate las mallas y a volar!

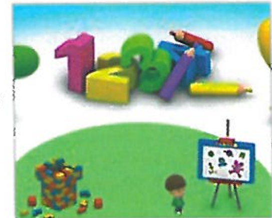
Los chicos de Cryptic Studios lo han vuelto a hacer, han vuelto a lanzar al mundo un nuevo juego de superhéroes multijugador masivo online, para alegría de la legion de fans de los superhombres con mayas ajustadas. Allá en el año 2005 era NC Soft quien editaba *City of Heroes / City of Villain*, un MMORPG que ha sobrevivido a los años y que se hizo un hueco en nuestros corazoncitos de devoradores de comics. Ahora, llega el sucesor espiritual de aquel, creado por sus mismos papás, ***Champions Online***.

Hace un mes que ya se puede jugar a ***Champions Online*** y, aunque no llega traducido al castellano, es un título lo suficien-



FREE REALMS

La nueva actualización de Free Relams añade la profesión de futbolista y un juego de fútbol muy competo. ¡A marcar goles! >*www.freerealms.com*



MUNDO POCOYÓ

Zinkia Entertainment acaba de lanzar *Mundo Pocoyo*, el MMO basado en el simpático personaje infantil. >*mundopocoyo.com*



RUNES OF MAGIC

Ya está disponible el parche 2.1 de Runes of Magic, que expande el mundo de Taborea con el "Volcán Aotulia" y la "Cueva del Dragón de Agua". >*www.runesofmagic.com*



LOS DISEÑADORES HAN OPTADO por un aspecto 'cell-shading'.

temente importante como para lanzarse a devorarlo en la lengua de Shakespeare.

Desde el principio, lo mejor del título es la gran cantidad de posibilidades que hay para la personalización de tu héroe, o villano. Podrás crear a un héroe único, con uno de los editores de personajes más complejo y profundo que hemos visto nunca. Esto es esencial, porque ne un MMO en el que coexisten miles de héroes, lo importante es ser 'excepcional'. Ponte guapo, elige especialidad heroica (Electricidad, Hielo, Fuego, Telekinesis, Arquero, Hechizos, Telepatía...) y lánzate con total libertad a completar las entretenidas misiones PvE o los retos PvP que ofrece el juego. ■

> Combate

ACCIÓN FRENÉTICA Y PODERES ESPECIALES

El sistema de combate de *Champions Online* es rápido, frenético y alejado de los sistemas tradicionales de otros MMORPGs. Aquí tenemos nuestra barra de habilidades, incluso nuestros macros predefinidos, pero aquí se apremia la velocidad, la rápida toma de decisiones. Golpea rápido, esquiva y llena tu barra de poder para poder lanzar una ataque devastador. Aquí todo se asemeja a un juego de acción en tercera persona.



LOS ESCENARIOS DEL JUEGO son enormes y con un buen diseño.

IKARIAM

LA GLORIA ESPERA A TU IMPERIO

Los chicos de Gameforge no hacen nada más que darnos alegrías y hace poco hemos descubierto este genial MMO de estrategia en tiempo real que está siendo todo un fenómeno en Internet. El juego está ya en castellano y cuenta con una sólida comunidad de jugadores, es completamente gratuito y hará las delicias de los amantes de la estrategia. Elige una nación y lleva una pequeña ciudad a formar el más grande los imperios de la antigüedad. Pruébalo en la dirección *www.ikariam.es* ■



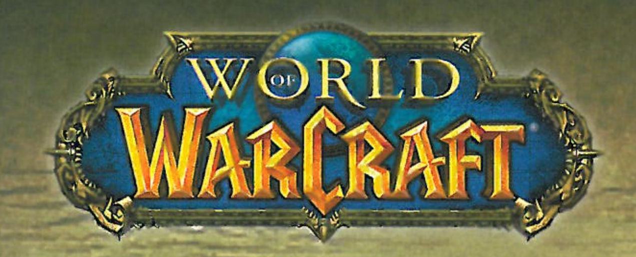
LEAGUE OF LEGENDS

ESTRATEGIA Y ROL A PARTES IGUALES

Hace unos meses os hablábamos en esta misma sección sobre *League of Legends*, el genial juego de rol y estrategia en tiempo real online que GOA lanzará en unos días. Ahora, que hemos disfrutado con las últimas fases de su beta cerrada, podemos deciros que el juego es una auténtica maravilla. Elige a tu campeón de entre un buen repertorio de combatientes. Este campeón será tu principal representante en la batalla, y liderará tus tropas en cada mapa online frente a tus adversarios. Muy divertido y tremendamente adictivo. *www.leagueoflegends.com*. ■







Seguimos nuestra cobertura del MMORPG más famoso de todos los tiempos. En esta ocasión, visitamos las heladas tierras de Rasganorte. Una zona integrada en la expansión The Wrath of the Lich King y que incorpora los niveles de 70 a 80

BIENVENIDO A RASGANORTE

La expansión de ***World of Warcraft: Wrath of the Lich King***, salida en 2008 supuso un cambio importante en la vida de Azeroth. Precedida por una invasión de zombies en el juego, ***Lich King*** trajo al mundo de juego un nuevo continente, Rasganorte, ubicado el el frío norte del mundo de juego.

Hogar del príncipe Arthas poseído por el espíritu del Lich King, Rasganorte, a nivel jugable, ofreció en sus comienzos 8 nuevas zonas y una ampliación de nivel hasta el 80, actualización de profesiones hasta nivel 450 con una nueva: Inscripción, que permite mejorar hechizos. En cuanto al pvp, ***Lich King*** supuso la posibilidad de montar diversas máquinas de asedio, tanto en misiones como en los nuevos campos de batalla. 12 Nuevas mazmorras para 5 jugadores con posibilidad de versión heroica y 4 para bandas de 10 y 25 jugadores son la carta de presentación de la expansión más espectacular de *World of Warcraft* hasta la fecha.

Pero también ahora es posible cambiar el aspecto de tu personaje con las nuevas opciones de personalización, incluyendo estilos de peinado e incluso bailes. Eso se suma a una completa actualización técnica que hace perfectamente reconocible al jugador equipado con objetos de Rasganorte entre lo visto hasta ahora: Mejoras gráficas, objetos más espectaculares; cuando lleves unos cuantos niveles en el continente helado, tu avatar lucirá mejor que nunca.

En Rasganorte, además, se han incluido nuevas monedas como los emblemas de heroísmo y de valor, recompensa por mazmorras heroicas y de banda que permiten comprar equipo épico en los intendentes de la nueva ciudad de Dalaran, cuna de los magos del Kirin Tor.

Sin lugar a dudas, el nuevo personaje épico Caballero de la Muerte, disponible tanto para la Alianza como para la Horda, es uno de los platos fuertes de la expansión. Disponible para aquellos jugadores que dispongan de algún otro personaje de nivel 55 o más, permite comenzar a jugar a alto nivel y narrativamente, tiene una historia muy atractiva en relación al Lich King. ¡Por Azeroth, muchachos!

EL CABALLERO DE LA MUERTE ES LA NUEVA RAZA ÉPICA DISPONIBLE A PARTIR DE NIVEL 55



LAS CIUDADELAS FLOTANTES SERÁN escenario de mazmorras de banda en esta expansión



Calendario Warcraft

No te pierdas las promociones sobre *World of Warcraft* que tenemos preparadas

Diciembre

El Rey exánime te espera

› **Collector's Lich King**. Una edición especial para auténticos fanáticos.

› **Alfombrilla Lich King.**

¡Gana camisetas y guías de Wrath of the Lich King!

MÁNDA **MP WOW AL 5549** Y ENTRA EN EL SORTEO



La historia del Rey Arthas

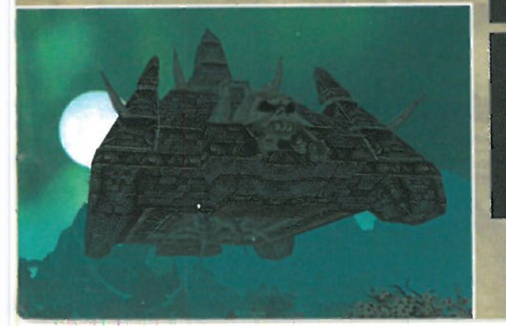
La historia que rodea a ***WOW: The Wrath of the Lich King*** es una de las más espectaculares alrededor del universo de Wow. Tanto es así, que La nueva película dirigida por Sam Raimi y con guión del reputado Robert Rodat, conocido por su libreto para 'Salvar al Soldado Ryan' de Steven Spielberg, se rumorea que versará sobre la trágica historia de la transformación del rey Arthas en el Lich King. Arthas traicionó a los suyos en tierras de Rasganorte cuando la Alianza se enfrentaba a las huestes del Lich siendo poseído él mismo por su espíritu y convirtiéndose en el nuevo Rey Lich. En la película, cuyo nombre temporal es ***World of Warcraft: The Rise of the Lich King***, podremos ver esta traición y posterior caída en desgracia de Arthas. En la expansión, el Rey Lich es el oponente detrás de las huestes de la Peste y no será hasta el parche 3.3 donde una banda de 25 podrá enfrentarse directamente a él.



EL LICH KING, ES UNO DE LOS PERSONAJES MÁS CARISMÁTICOS DE LA NARRATIVA RECIENTE



CONQUISTA DE INVIERNO ES una zona exclusiva de pvp con recompensas exclusivas



Los parches del Lich King

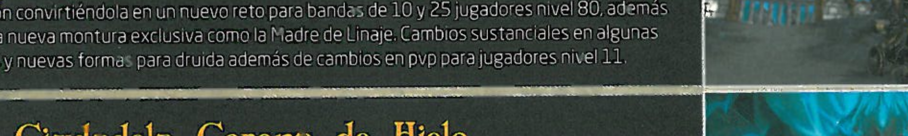
3.1 Secretos de Ulduar

Nuevos contenidos espectaculares: Este parche supuso la introducción del Torneo Argenta en la costa norte de Corona de Invierno. Reta a miembros de tu facción o de la Horda en torneos a caballo. Otra novedad muy importante es la posibilidad de la doble especialización de talentos. Ya puedes tener un tanque o un healer en el mismo personaje.



3.2 La llamada de la Cruzada

Onyxia revitalizada: La mazmorra de banda clásica de Wow, Onyxia, disfruta aquí de una revisión convirtiéndola en un nuevo reto para bandas de 10 y 25 jugadores nivel 80, además de una nueva montura exclusiva como la Madre de Linaje. Cambios sustanciales en algunas clases y nuevas formas para druida además de cambios en pvp para jugadores nivel 11.



3.3 Ciudadela Corona de Hielo

La madre del cordero, colega: Pues sí, el próximo parche incluirá, por fin, las nueva mazmorras de Ciudadela Corona de Hielo donde les espera el mismísimo Lich King. ¿Será capaz tu banda de acabar con el mismísimo Arthas? Nuevos conjuntos de armadura y ajustes de clase con modificaciones como el daño de zona o la experiencia en campos de batalla.



Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!



Air Rivals

Esta original propuesta de MMO que mezcla los combates de naves espaciales en tiempo real con el rol en linea nos ha conquistado. Air Rivals ha concluído hace unos días su fase beta de la versión en castellano. Ya puedes entrar en juego y personalizar tu propio caza espacial con más de 2.000 añadidos y mejoras. Un interesante juego que llega traducido y que se apunta al 'Free 2 Play', es decir, puedes jugar sin pagar un euro.

> http://www.airrivals.es

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

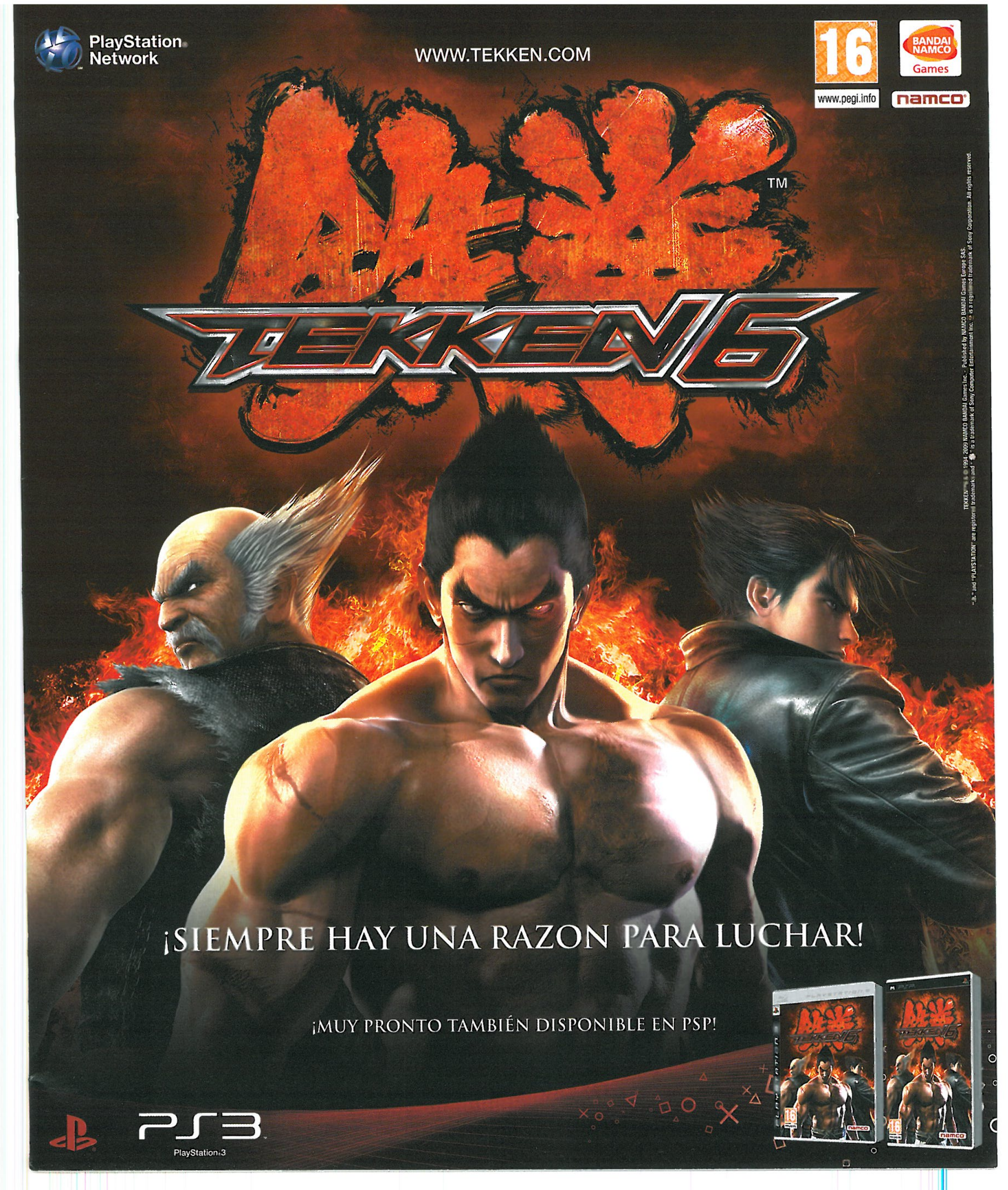
- 20Mb: A todos
- 12Mb: A todos
- 6Mb: A todos
- 3Mb: Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
- 1Mb: RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen linea

Operador	Bajada	Subida	Precio	Gaming
Jazztel	20Mb	1Mb	50,9€/mes	Fastpath
Ya.com	10Mb	512Ks	38,22€/mes	----
ONO	6Mb	300Ks	46,4€/mes	----
Telefónica	6Mb	320Ks	63,64€/mes	----
Vodafone	6Mb	300Ks	40,48€/mes	----
Orange	6Mb	512Ks	45,2€/mes	----


PlayStation Network
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TM
TEKKEN 6
¡SIEMPRE HAY UNA RAZON PARA LUCHAR!
¡MUY PRONTO TAMBIÉN DISPONIBLE EN PSP!
PS3
PlayStation 3
1994-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. - Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
Sony Corporation. All rights reserved.



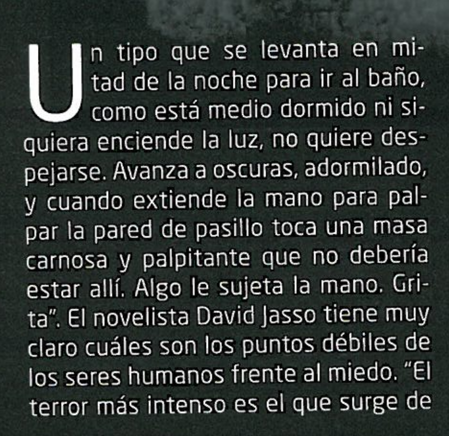
Cuatro profesionales del terror de nuestro país nos ayudan a escoger los títulos más terroríficos

¿A QUÉ LE TIENES MIEDO

Vampiros, zombis, espíritus, asesinos en serie, extraterrestres,... el horror se hace presente en multitud de los juegos de cada día, ¿qué tal preparar una bonita y terrorífica velada para Halloween?

Por Juan "Xcast"

Por Chema Antón



Un tipo que se levanta en mitad de la noche para ir al baño, como está medio dormido ni siquiera enciende la luz, no quiere despejarse. Avanza a oscuras, adormilado, y cuando extiende la mano para palpar la pared de pasillo toca una masa carnosa y palpitante que no debería estar allí. Algo le sujeta la mano. Grita". El novelista David Jasso tiene muy claro cuáles son los puntos débiles de los seres humanos frente al miedo. "El terror más intenso es el que surge de nosotros mismos", añade.

Desde que se inventara el videojuego como forma de entretenimiento, se tuvo en cuenta que el miedo tenía que estar presente. Es habitual que en el ser humano habite ese sentimiento morboso de placer tras una experiencia terrorífica 'controlada' como es la de un videojuego. Por otra parte, un videojuego es (sólo por detrás de una experiencia real simulada o no) la experiencia de terror más completa. Además de tener toda la información visual que se puede experimentar en una película (sonido e imagen) o una representación teatral, el videojuego obliga al jugador a participar de la vivencia eligiendo situaciones, enfrentándose o huyendo de los escenarios o creando sus propias conclusiones a partir de la información que aparece en pantalla. Marca Player ha querido consultar a cuatro profesionales que están en constante contacto con historias de terror para crear una guía con los juegos que se adaptan mejor a las diferentes formas de miedo. »

LOS JUEGOS OFRECEN EXPERIENCIAS TERRORÍFICAS 'CONTROLADAS'.







Para quedarse en el sitio

LOS 5 MOMENTOS MÁS TERRORÍFICOS DE LOS VIDEOJUEGOS



Eternal Darkness

Año: 2002 - Plataforma: GameCube

El susto: Los sustos inesperados son lo que más duelen. Por tanto, algo tan cotidiano como un simple servicio se convierte en un lugar demencial capaz de sobresaltarnos de la manera más inesperada. ¡Cuidado con la bañera!

Condemned 2

Año: 2007 - Plataforma: PS3, 360, PC

El susto: Un almacén abandonado repleto de maniquís no parece demasiado terrorífico hasta que descubrimos que cada vez que nos giramos estos cambian de posición, acercándose lentamente a nosotros.

Fatal Frame III

Año: 2006 - Plataforma: PS2

El susto: Otra terrorífica escena en un cuarto de baño, esta vez con la joven protagonista dándose una ducha. Pero es entonces cuando los espectros hacen acto de aparición y... ¡Descúbrelo tú mismo!



Clock Tower

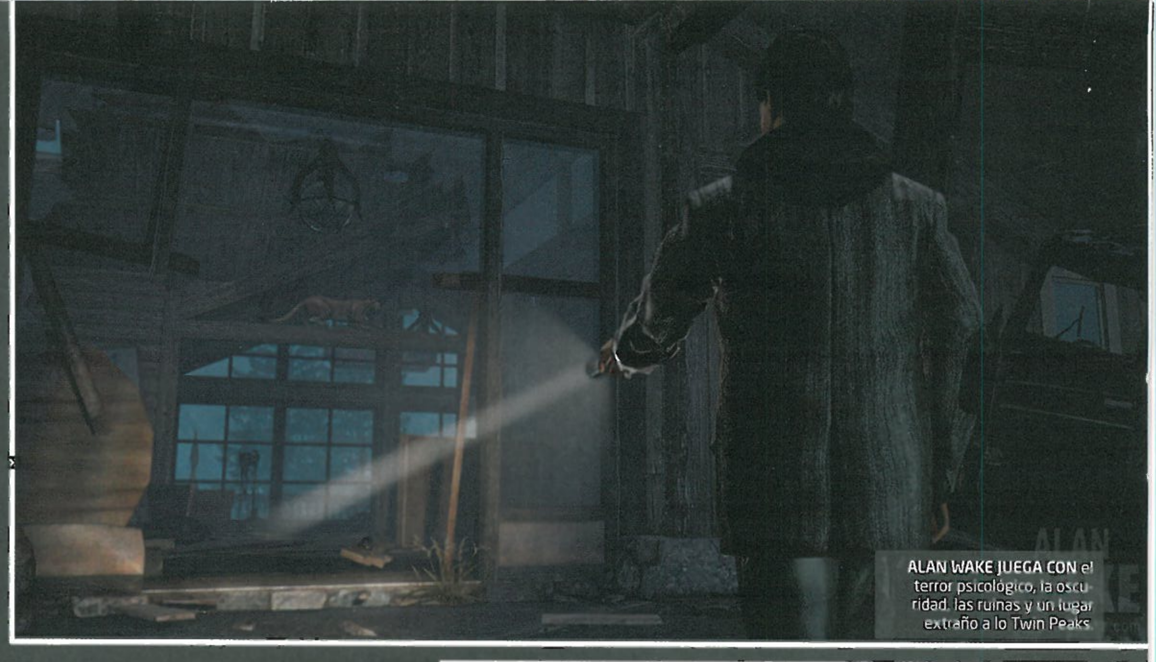
Año: 1995 - Plataforma: SNES, PSX

El susto: Se trata de una aventura gráfica en la que debemos escapar de un loco en una torre de un reloj. Una persecución continua que tiene su clímax casi al final de la aventura, con un susto de proporciones bíblicas.

F.E.A.R.

Año: 2005 - Plataforma: PC, 360, PS3

El susto: Alma es una niña maldita que nos hará la vida imposible. Pero sus apariciones al principio del juego serán las más terroríficas, por pillarnos completamente por sorpresa. Especial cuidado en los pasillos estrechos...



ALAN WAKE JUEGA CON el terror psicológico, la oscuridad, las ruinas y un lugar extraño a lo Twin Peaks.

La oscuridad y las presencias

David Jasso nos habla del miedo del ser humano por lo que no ve, pero siente. Justo ese miedo que sentíamos en *Obscure*, una historia de adolescentes encerrados en un instituto y en el que nuestra arma, como no, era una linterna. El mismo miedo y la misma arma que en toda la saga *Silent Hill* (por cierto, *Silent Hill: Shattered Memories* aparece muy pronto en Wii, PS2 y PSP) y en *Alan Wake* (exclusivo de Xbox 360). Más rebuscada era la historia de *Echo Night: Beyond*, en la que tu nave se estrella en un planeta desconocido y todos los espíritus de los tripulantes muertos te amargarán la ya de por sí dura existencia en un lugar extraño. En materia de presencias y oscuridades tenemos un favorito: *Project Zero* (o *Fatal Frame*), con tres entregas en las que destaca la segunda *'Crimson Butterfly'* que pone al jugador en la piel de Mio Amakura, una joven japonesa con un sexto sentido, una mansión abandonada y una cámara de fotos que 'atrapa' a los fantasmas. Los rincones llenos de misterio y de apariciones terroríficas están asegurados.



SAW MUESTRA ALGUNAS DE las mayores perrerías (muy sanguinarias) que se han visto nunca en un juego.



EL CAOS Y EL pánico generalizado reina en la ciudad a lo largo de toda la aventura de Disaster: Day of Crisis.



David Jasso, novelista y presidente de Nocte, la Asociación Española de escritores de Terror

ZOMBIES QUE TE DEVORAN, IMPAGABLE

Con novelas como "La silla", "Cazador de mentiras" (junto a Santiago Eximeno) y "Día de perros", es uno de los máximos representantes del nuevo terror español. Fan incondicional del Resident Evil original, el novelista conoce las entrañas de juegos como Shadow Man o Clive Baker's Undiying. El año que viene publica "Feral" y la antología "Abismos".



José Luis Rebordinos, director de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián

CINE Y VAMPIRESAS

Amante del terror clásico de vampiros en el que se mezcla el romanticismo y el erotismo, el director de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián (http://www.donostiakultura.com/terror/2009/es/) dice haber llegado tarde a los videojuegos, pero le fascina el 'mal rollo' que puede desprenderse de títulos como *Silent Hill*, al que ha visto jugar a su hijo.



EN LEFT4DEAD TE ENFRENTAS a los zombies rápidos y fuertes estilo 'El amanacer de los Muertos'.

El dolor, el sufrimiento

El dibujante Javier Trujillo tiene muy claro a que teme la gente: "Al dolor, el sufrimiento y la extinción de la personalidad. El dolor en tanto al cuerpo físico, el desmembramiento de alguna parte de él y la pérdida de su integridad. El sufrimiento en tanto al daño emocional de la mente (...)". Ha sido relativamente fácil encontrar juegos que nos hablen de este tipo de dolor. *Saw*, que aparecerá en muy breve, propone una serie de macabros puzles y escenas de acción de las que más te vale salir si no quieres que tu personaje sufra en sus carnes todo tipo de atrocidades. Tenemos recientes algunas escenas de *Resident Evil 5* que pueden resultar tremendas. Pero casi ningún juego ha tratado la violencia de una forma tan gratuita y extrema como lo hizo *Manhunt* y el más reciente *Manhunt II* que acaba de salir en la PlayStation Network.

Lo desconocido

"En mi opinión, puede haber un denominador común y es que nos aterra lo desconocido. ¿Por qué? Porque no podemos controlar algo cuya naturaleza nos es ajena, y lo que es peor aún... nuestra manera de reaccionar ante ello", son las palabras de Clara Tahoces, redactora jefe de la revista Más Allá. Se nos vienen a la mente juegos recientes como *Dead Space: Extraction* en el que volcamos nuestro arsenal contra todo bicho viviente en la estación espacial averiada en al que se encuentra nuestro hombre. Más fuertes eran las sensaciones en el *Dead Space* original, el cual convirtió el silencio y el chirrido de puertas en señales de precaución extrema. Nunca se había sentido tanta tensión estando tan armado como entonces. Pero lo desconocido no son todo alienígenas a lo *Resistance 2* o *Extermination*, ni siquiera a la pa- »

NUNCA HUBO VIOLENCIA TAN GRATUITA COMO EN MANHUNT

¡Vámonos de aquí!

LUGARES PARA MORIR... DEL SUSTO

Hay lugares que jamás deberías visitar a no ser que busques un buen ataque al corazón.

Illbleed
Parque de atracciones: Creado para provocar la muerte por paro cardíaco. Perturbador.

Clive Barker´s Undying
La mansión: Volver de la guerra y que un demonio posea tu hogar. ¡Típico!

Forbidden Siren
Villa Hanuda: El nido de la Datatsushi. ¡Atentos al agua roja!

Silent Hill
El pueblo maldito: El que entra, no consigue salir jamás de su espesa niebla.

Alone in the Dark
La mansión original: El primer encuentro con el survival horror. Una leyenda.



Próximamente

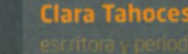
MUY PRONTO TE LO HARÁN PASAR MAL

Left4Dead 2: Peleas suicidas contra decenas de zombies en las que, por una vez, el miedo no lo pasas a solas, sino que estarás acompañao de hasta cuatro colegas, como en la primera parte.
Alan Wake: El terror psicológico del juego de Microsoft llegará, por fin, a principios del año que viene.
Resident Evil - Darkside Chronicles: De las mejores opciones de survival horror para Wii. Eso sí, otro más de la gigantesca saga.
Saw: Ya vamos por la sexta peli y tocaba ver algún juego. Puzles macabros con castigos horribles ante el fracaso.
Obscure - The Aftermath: Un port de un juego que salió en Wii y PS2 hace dos años llega a PSP este octubre. Vuelve la aventura adolescente de los chavales en el instituto.
Silent Hill - Shattered Memories: Retrasado hasta 2010.

Javier Trujillo,
dibujante de cómic

EL TERROR ES SUFRIMIENTO

Su dedicación al dibujo ha sido constante a lo largo de su vida, pero fue en 2005 cuando se lanzó al mundo del cómic con 'Los Mitos de Asturdeva' (primera parte de una trilogía acabada en 2008). Ese mismo año conoce a Paul Naschy y empieza a colaborar con él. Aunque no le da a los videojuegos, es un enamorado de todas las disciplinas del terror, algo que él identifica con el dolor, el sufrimiento y la extinción de la personalidad.



Clara Tahoces,
escritora y periodista

EL TEMOR A UNO MISMO

La periodista especializada en temas insólitos y redactora jefe de la revista Más Allá de la Ciencia, se relacionó con lo 'terrorífico' muy estrechamente a través de su novela 'Gothika' que en 2007 ganó el Premio Minotauro de literatura. Lo que tiene claro sobre el miedo es que a todo el mundo no le aterrorizan las mismas cosas, pero que existe un común miedo a lo desconocido al que se debe unir el pavor a nuestras propias reacciones.

Foto: Elena G. Cardona

8 bits

MIEDITO PIXELADO

Hace un par de números, John Tones nos dio una serie de pincelazadas sobre los primeros juegos de terror en su artículo "Horror Primigenio. Harror Bajo mínimos" en el que hablaba sobre la necesidad que los juegos de miedo de antes tenían de 'resumir' la imaginería terrorífica sin que eso se convirtiese en una pérdida total de efectividad a la hora de inquietar. Algunos ejemplos de aquellos tiempos son: *Aliens, Knight Lore, Chiller, Friday the 13th, Splatterhouse* o *Castlevania*... Eran otros tiempos y los recursos muy inferiores a los actuales, pero aún así conseguían cumplir con su cometido. Viajando hacia delante en el tiempo, encontramos un buen puñado de títulos que han sabido ponernos los pelos como escarpias. Es imborrable el recuerdo de juegos como *Alone in the Dark, Resident Evil* o *Fatal Frame*. Tampoco podemos dejar de nombrar a *Clock Tower, Eternal Darkness* o cualquiera de las colaboraciones del maestro del terror Clive Barker en el mundo del videojuego (*Undying* y *Jericho*). Y es que el miedito interactivo nunca ha pasado, ni pasará, de moda...



CHILLER TE CONDUCE A los escenarios más tenebrosos.



UNA NUEVA VERSIÓN DE Splatterhouse llegará en 2010 a consolas next-gen.



UN NADA TERRORÍFICO JASON te hacía sufrir psicológicamente en Viernes 13.

ranoia paranormal-alienígena de *Prey*. Lo desconocido puede estar detrás de la puerta, como en cualquiera de las dos entregas de *F.E.A.R.* o en esas reacciones monstruosas de uno mismo de las que habla Clara Tahoces y que vemos en juegos como *The Suffering* o *Dark Sector*.

Miedo a la vida real

Para José Luis Rebordinos, Director de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, existen dos miedos básicos: a lo extraño y un miedo a la vida real, "a los asesinos en serie, a las catástrofes naturales y ecológicas, al control del planeta por parte de las grandes multinacionales, de las farmacéuticas..." y no sólo no le falta razón para ello, sino que es más realista y, como no, lo hemos visto reflejado en muchos títulos. Desde las dos partes de *Condemned*, en las que perseguimos a 'serial killers' de la vieja escuela, hasta *Disaster: Day of Crisis*, en el que nuestro corazón no da para más susto tras susto por la concatenación de desastres que ocurren en un mismo día, pasando por, como no, un clásico del horror de supervivencia: *Resident Evil* (pronto en su versión Wii con *Resident Evil: Darkside Chronicles*) y su estrecha relación con el 'terrorismo' farmacéutico. Hay para todos.

El miedo es una sensación profunda, muy personal y, siempre, inquietante. No hay cabida al autocontrol porque cualquier respuesta sólo se sostiene durante segundos, hasta el siguiente acontecimiento terrorífico. Juguemos con el miedo y, al menos, disfrutemos del calor de la adrenalina recorriendo el cuerpo, el intenso palpitar del corazón. ■

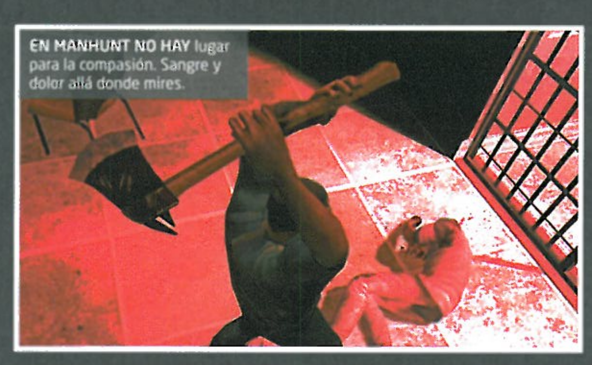
RESIDENT EVIL TE ENFRENTA AL 'TERRORISMO' FARMACÉUTICO

Enemigos monstruosos

¡QUE ALGUIEN MATE A ESE BICHO!

Para provocar terror es básico contar con un elenco de enemigos a la altura de la ambientación. Por eso los zombis se están convirtiendo en habituales de los últimos lanzamientos que pretenden ser terroríficos. Están de moda. Igual que lo estuvieron anteriormente los fantasmas, los dementes y las criaturas de ultratumba. Y es que sea cual sea su origen, lo importante es que impongan respeto entre la audiencia.




EN MANHUNT NO HAY lugar para la compasión. Sangre y dolor allá donde mires.


EN ALONE IN THE Dark, la linterna será tu mejor arma contra el miedo y la oscuridad.


THE SUFFERING SACA LOS sentimientos de ira más profundos denuestro recluso.

OTRO SANGRIENTO HALLOWEEN DE CINE

Este año tendremos que prepararnos bien para pasar miedo sentados en la butaca del cine

Como todos los años, en el día de todos los santos las carteleras se pueblan de estrenos que pretenden encogernos el corazón y darnos un respingo. La mejor opción, por ser española, es la de *REC 2*. Una continuación directa de la primera entrega, ahora con los antidisturbios entrando al edificio que todos conocemos. ¿Habrán conseguido escapar los no muertos? Y relacionado con esta temática, *Infectados* pretende devolvernos a un apocalipsis provocado por un virus, con los protas intentan sobrevivir al fin de la raza humana.

Y en ese tono catastrofista pero en el futuro, nos encontramos con *Pandorum*. Una extraña mezcla entre *Aliens*, *Dead Space* y *Horizonte final* que promete hacernos volver a pensar en aquello de "en el espacio nadie oye tus gritos". Tampoco falta este año a su cita *Saw 6*, con sus puzzles y un detective pasándose al bando de los malos. Veremos si esta vez se revela el plan de Jigsaw. La última recomendación es *La huérfana*, con una niña haciendo la vida imposible a todo un pueblo. Se aleja de lo paranormal, pero conseguirá ponernos la piel de gallina. ■



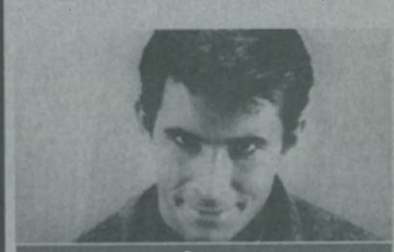
REC 2 MOSTRARÁ ESCENAS de acción entre los antidisturbios y los no muertos en el ya famoso edificio.

Clásicos del celuloide

TERROR CLÁSICO EN LA NOCHE DE LAS BRUJAS

El terror es uno de los géneros que peor envejecen. Lo que hace 50 o 60 años espantaba a los espectadores, hoy puede provocarle carcajadas. Ocurre sobre todo con las películas de monstruos, como los clásicos mudos (El Golem, Nosferatu, El fantasma de la ópera), las criaturas de la Universal (Frankenstein, Drácula, El Hombre Lobo, El Hombre Invisible) o los vampiros de la Hammer.

El gore, los psicópatas y los psicokillers tampoco resisten muy bien el paso del tiempo. Entonces, ¿qué nos queda? El terror oculto, sugerido, el que no se ve, el espanto que surge de la tumba, el Mal oculto bajo la sonrisa de un niño.Por eso asustan, y seguirán haciéndolo, películas como La profecía, La semilla del diablo, Al final de la escalera, La cosa, El fotógrafo del pánico, ¡Suspense!, La caída de la casa Usher, ¿Qué fue de Baby Jane? o Psicosis.



RHETT BUTTLER, DUEÑO DEL motel y de nuestras pesadillas en Psicosis.



LA SEMILLA DEL DIABLO, una de las obras maestras de Roman Polanski.

5549 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora el número de teléfono 5549 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,2 euros + IVA).
Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

XBOX 360

MP LIPS

5 PACKS DE LIPS

› Anímate a 'dar el cante' con las dos nuevas entregas de Lips, el genial juego 'karaoke' exclusivo de Xbox 360. Regalamos 5 packs que incluyen los títulos *Lips: Canta en Español* y *Lips: Number One Hits*. ¿Los quieres? Pues envía un **SMS** al **5549** con el texto **MP LIPS**.

PSP, PS3, XBOX 360

MP IL2

PILLA UN IL-2 STURMOVIK

› Regalamos un puñado de copias de **IL-2 Sturmovivik: Birds of Prey**, el genial simulador aéreo de combate. Si quieres llevarte una de las 4 copias para Xbox 360 mandando un **SMS** al **5549** con el texto **MP IL2360**. Si quieres una de las 4 copias para Playstation 3 manda un **SMS** con el texto **MP IL2PS3**, y si quieres una de las 4 copias para PSP, manda un **SMS** con el texto **MP IL2PSP**.
Participa y ¡mucha suerte!



MULTIMEDIA

MP WATCH

REGALAMOS LOTES EXCLUSIVOS DE WATCHMEN

› Puedes ganar una novela negra, un pin y posavasos. Manda un **SMS** con el texto **MP WATCH** al **5549**.



MP KITTY

WII

REGALAMOS 5 CONTROLLER PACK DE HELLO KITTY

› Fundas, gamuzas de limpieza, pegatinas, correas.... Manda un SMS con MP KITTY al 5549.



MP RAYGUN

WII

4 RAYGUN DE TOY STORY MANIA DE THRUSTMASTER

› Llévate una de las 4 pistolas RayGun de Thrustmaster para Wii. Envía MP RAYGUN al 5549.



MP AION

PC

REGALAMOS 60 DIAS DE JUEGO EN AION

› Llévate una de las 5 tarjetas prepago con 60 días de juego en AION. Envía MP AION al 5549.



MP MARIO

NDS

5 COPIAS DE MARIO Y SONIC JJ.OO. INVIERNO

› Llévate uno de los 5 Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno. MP MARIO al 5549.



MP SHAUN

WII

5 SHAUN WHITE SNOWBOARDING WORLD STAGE

› Llévate una copia del nuevo Shaun White Snowboarding para Wii. Manda MP SHAUN al 5549.



MP ROCKS

MULTI

5 CAMISETAS DE BEATERATOR DE ROCKSTAR

› Llévate una de estas cinco exclusivas camisetas. Manda MP ROCKS al 5549.



¡GAME Y Marca Player regalan 5 euros!



SE ACABA EL AÑO... ¿NO HAS VENIDO TODAVÍA?

¡TODOS A CINEGAMES!

En septiembre, además del evento mensual, os propusimos algo especial, un día entero para disfrutar del nuevo Guitar Hero 5. El sábado 26 pudimos disfrutar durante todo un día de la última entrega de la serie, jugando con 4 guitarras a la vez. ¡¡¡Y fue simplemente espectacular!!!



En septiembre, además de la Gran Final de la COPA BURGER KING con Pro Evolution Soccer 2009, donde se batieron en duelo los 12 campeones mensuales de los diferentes eventos que hemos realizado, pudimos disfrutar durante todo un sábado, de un día muy especial. Un día enteramente dedicado en exclusiva al nuevo GUITAR HERO 5.

Convertimos la sala en una discoteca, con concierto improvisado incluido. Todos los que pasasteis por allí pudisteis competir en batallas musicales de 4 guitarristas tocando a la vez.

Una nueva edición de los campeonatos patrocinados por **Burger King, Microsoft, Asus, Konami, CineGames, Rip Curl, Ardistel y Marca Player** que fue un rotundo éxito. Y es que cientos de amigos y amigas de la revista se acercaron a jugar con nosotros durante ambos días.

Este mes de noviembre podremos probar las nuevas y esperadas entregas de dos de los títulos más esperados cada año: *Pro Evolution Soccer 2010* y *WWE Smackdown VS Raw 2010*.

El último jueves de mes, por tanto, tendremos 2 nuevos campeonatos en Xbox 360, además del Campeonato Multijugador ASUS en PC. Os presentaremos también a los integrantes del Equipo Oficial PRO Marca Player, a los que podréis retar en sus diferentes especialidades en el Evento Final de diciembre.

No olvidéis inscribiros para poder participar en los diferentes campeonatos. Y no dejéis de asistir y acompañarnos un nuevo mes para disfrutar juntos de una tarde de puro entretenimiento.

¡¡¡Os esperamos el último jueves del mes. No faltéis!!!

DIA ESPECIAL GUITAR HERO 5

¡¡¡PODRÉIS CONOCER A LOS 5 GANADORES, FOTOS Y TODOS LOS DETALLES DEL DÍA ESPECIAL GUITAR HERO 5 EN EL NÚMERO ESPECIAL DE CINEGAMES DE DICIEMBRE!!!



WWE SMACKDOWN VS RAW 2010

DEMUESTRA TUS HABILIDADES COMO MEJOR LUCHADOR EN EL CAMPEONATO MULTIJUGADOR DE WWE SMACKDOWN VS RAW 2010

¿DÓNDE?

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID.

JUEVES 29 de NOVIEMBRE

DE 17:00 A 22:00

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:

MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/









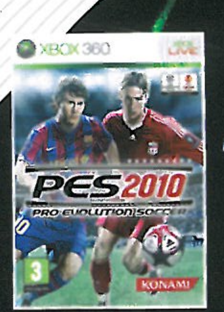


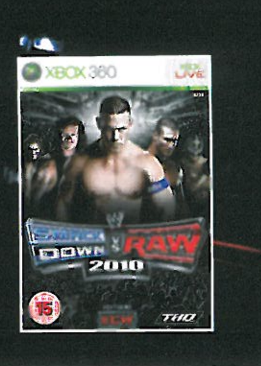














ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!



COPA BURGER KING PES 2009

GANADORES ABSOLUTOS 2009

CAMPEÓN: **Adrián Viana**
SUBCAMPEÓN: **Diego Torres**
3er CLASIFICADO: **Antonio Sánchez**

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Pixel: Las respuestas a todo excepto a por qué si todos estamos que no meamos con Portal, por qué no se hacen más juegos como Portal. Ya.

Veo el nuevo Tekken. Veo el nuevo King of Fighters. Conclusión: menudo tostón la lucha sin 'fatalities'.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

PERDONANDO LA VIDA

El muy recomendable y provocativo fanzine Lló Lo Beo A Si (compradlo o leedlo por la patilla en www.l3-bas.org) me pide una colaboración para su segundo número, titulado Mussolini Saludaba De Película. La titulo Cinefobia, y describe mis periódicos arrebatos de furia anti-cinematográfica porque sí, porque me canso de tanta tontería a veinticuatro fotogramas por segundo. Señalo que mi ira contra las películas (pasajera, por suerte para ellas y por desgracia para mí) no se repite con los tebeos, con los libros o con los videojuegos. Y ahí me quedo. No entiendo por qué, si acabo cabreado, lanzando tazas de café contra la pantalla cada vez que una banda sonora hace un tan-tatachán, no me pasa lo mismo con los videojuegos.

¿Por qué no me tiro de los pelos cuando una apestosa hada voladora me explica un tutorial para tontos, cada vez que me tropiezo con una pared invisible o cada vez que oigo una línea de guión deplorable, veo un decorado clónico o padezco a un secundario gracioso en un juego? Os lo voy a explicar: sólo tengo que jugar una partida a Pac-Man. A Donkey Kong. A Portal. A Braid. A 'Splosion Man. A Flashback. Recupero la esperanza de forma automática y de inmediato. Porque cada vez que Gordon Freeman agarra una palanca de acero, vuelvo a recuperar la esperanza de que los videojuegos se conviertan en algo realmente grande, y no en un cine miniaturizado. A ver si me dura.

VUELVE LA LUCHA AL ESTILO CLÁSICO

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE SUPER

Independientemente de las quejas que ha levantado entre sectores radicales, que lo acusan de un exceso de complacencia con el gran público, *SFIV* ha arrasado.

Y hasta estos jugadores hardcore, fanáticos de la lucha 2D más clásica y exigente, deben concederle un mérito a Street Fighter IV: ha revitalizado la escena de los juegos de lucha uno contra uno. No solo ha vuelto a poner de moda el género (sin él, de las nuevas entregas de Mortal Kombat, Tekken o King of Fighters sólo se habría hablado en los ghettos de especialistas), sino que con su éxito ha lavado la cara a una forma de afrontar los videojuegos que parecía definitivamente perdida en estos tiempos en los que parece que lo que más se valora es que te cuenten una peliculita de seis horas.
La prueba de que Capcom ha apostado fuerte por su nueva criatura es el anuncio de Super Street Fighter IV, una mejora de lo propuesto en la primera entrega que nos devuelve, también, a los días de gloria económica del género. Esta mejora tendrá ocho nuevos personajes, introducirá nuevos ultracombos y mejorará y perfilará la jugabilidad, para hacerla más precisa e igualar aún más los combates. Se han oído quejas, un poco injustas, de que esta actualización debería ser descargable y / o gratuita: resulta descabellado pensar que modificaciones en el juego que afectan a la raíz de la mecánica pueden llevarse a cabo con un simple contenido descargable. Lo cual nos lleva a la cuestión definitiva: ¿Capcom quiere mejorar el juego o sacarnos los cuartos?
Si las actualizaciones (algunas francamente inanes) del ya mítico Street Fighter II no se hubieran recibido entre vítores, posible-

Y SIN MÁQUINA

NO HABRÁ ARCADE DE SSFIV

Una de cal y otra de arena, parece: a no ser que sea una maniobra de distracción, no habrá máquina recreativa de este Super Street Fighter IV. Una pena, porque Capcom le da así la espalda a una zona nada despreciable del mercado japonés, donde las máquinas siguen en auge.



Autobombo: Mondo Píxel ha reactivado su tumblr. Cada día, vídeos, foticos y mandanga fina: mondopixel.tumblr.com



mente no habríamos conocido este SSFIV, pero lo cierto es que los juegos de lucha funcionan de forma distinta a otros géneros. La precisión de los golpes, el hecho de que sea necesario un equilibrio lo más ajustado posible entre contrincantes, la complejidad de movimientos y réplicas hacen que un juego pueda mejorar sin que eso conlleve una entrega completamente nueva. Por todo ello, de momento decimos sí a Super Street Fighter IV. Pero eh: que tampoco se convierta en una costumbre. ■

STREET FIGHTER IV, PESE a algunas críticas, se ha erigido en nuevo rey, en ventas, del género.

SIELENCIOS BENEFICIOSOS

EL 37% DE LOS JUEGOS DE WII, IGNORADOS

No es muy complicado calcular por qué se lanzan tantos subproductos para Wii. Wii es una consola con una arquitectura interna mucho más sencilla que PS3 o Xbox 360, y facilita la abundancia de pequeñas compañías que buscan el dinero fácil y rápido. El analista Jesse Divnich ha determinado que un 37% de los juegos de Wii que se lanzan no son analizados. Dos conclusiones: o hay demasiados juegos de Wii que no encajan con los criterios habituales de la crítica o hay demasiados suspiros de decepción en las redacciones cuando llegan. Elige.

DISNEY CAMBIA DE AIRES

SPECTOR ANUNCIA 'EPIC MICKEY'

En las páginas de la rediseñada Game Informer, Warren Spector habla de uno de los secretos peor guardados de la industria: el nuevo proyecto de Disney es un juego de acción exclusivo para Wii con una mecánica basada en "dibujar" con el wiimote y que enfrentará a Mickey con villanos olvidados de la compañía, celosos de su multitudinario éxito. Las alarmas saltan al unir las palabras "Wii", "brocha" y "Disney", pero el juego exhibe un diseño ambicioso y muy particular. Tengamos fe. Por una vez, venga: tengamos fe. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



HALF-LIFE 2 360

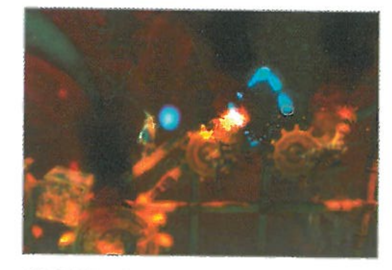
APOCALIPSIS ANTIGRAVITATORIO

Revisadas las dos primeras entregas de la serie, voy con lo que tenía pendiente (Episode 1). De momento, no podría estar más entusiasmado, aunque aún no he cogido la palanca.

SCRIBBLENAUTS DS

JOYAS VERBALIZADAS

Tal y como esperábamos, es una auténtica joyaza. Tanto, que no descarto un texto largo sobre él. Pero primero tengo que exprimirlo al máximo. ¡Acepta keyboard cat!



TRINE PS STORE

TRES ERAN TRES

Corto y sencillito, pero con un acabado gráfico sumamente vistoso, tiene algunas ideas jugables muy interesantes, aunque en general le falta un hervor.

CLOCK TOWER SNES

Jennifer Connelly adolescente y pixelada. Para qué pedir más. Viva el subgénero de las colegialas acosadas por villanos con tijeras gigantes.

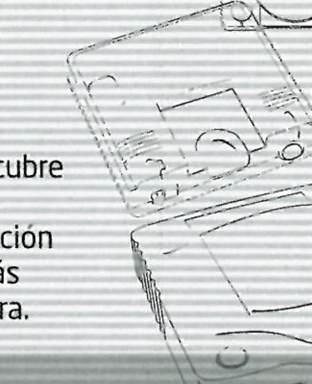
DESTRUCTIVATOR PC

Esta demencial maravilla de mecánica exquisitamente hardcore consta de 20 niveles en los que, simplemente, hay que aniquilar a todo lo que se menee. Frenético e infeccioso. Descárgalo en *www.pugfuglygames.com/Game.php?game=12*

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.



POR JOHN TONES



ALGUNOS INCÓMODOS REPROVISTAZOS

Desde que el retro se ha vuelto a poner de moda y disfrutamos de estética megadrivística y supernintendera hasta en zapatillas de deporte tuneadas con la imagen de Sonic o cualquier otro icono de los ochenta, digamos que nuestro ojo ha reasimilado el píxel como unidad expresiva de juegos que, gracias a su colorida y a su alto nivel de disparate conceptual, conservan buena parte de su energía original. Propongo para este mes, sin embargo, un ejercicio de retro malrollista: recuperad juegos del pasado, pero no tan antiguos. Volved a la Saturn, a la primera PSone, a los juegos de PC con tarjeta gráfica Hercules. Polígonos primitivos, paletas gráficas de cuatro colores (¡y los cuatro feos!), bandas sonoras de pitidos apocalípticos. Pero no os engañéis: un castañazo de polígonos prehistóricos es lo que distingue a los retrofanáticos de los advenedizos.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

ROCKET KNIGHT HD
Otro juego clásico rehecho con un mal gusto atroz es *Rocket Knight Adventures*, que recibe un baño poligonal de resultados aparentemente nefastos. O no, o qué se yo.

REMAKE DEL MES
Uno de los juegos más ignotos de la edad dorada del soft español, El Capitán Sevilla, tiene su versión actualizada en ***http://computeremuzone.com/ficha.php?id=754***

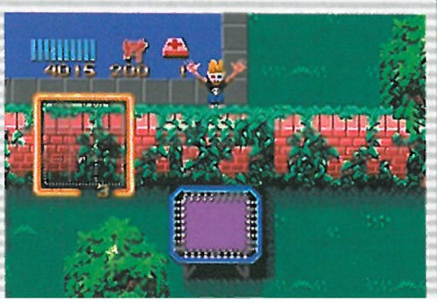
MUERTOS VIVIENTES

ZOMBIS: LA MUERTE ESTÁ PIXELADA

El mes pasado hablamos de ninjas, este mes nos centramos en los zombies. Se veía venir.

Hablábamos (releed, releed, que no se gasta) de cómo los ninjas se convirtieron gracias a la ficción oriental de saldo en mitos de la cultura de derribo de los ochenta. Con justicia. Pero es que los zombis no se les quedaron atrás: películas mediterráneas de horror extremo convirtieron al zombie en un devorador de mozas en primerísimo plano, en una representación agusanada de la muerte muy alejada de los turbozombies que pueblan el cine actual. Buscad películas como El Más Allá o Nueva York Bajo el Terror de los Zombies.
Eso se tenía que reflejar en los videojuegos, que se infectaron de olor a muerto en clásicos icónicos como Ghosts'n Goblins, cuyo cementerio del primer nivel se ha convertido en un clásico con mayúsculas. Las lápidas, los pajarracos y, sobre todo, los zombis habitaron las pesadillas de más de un niño impresionable. También muy recordado es el divertidísimo *Zombies Ate My Neighbours*, un laberíntico arcade cenital con estética de ciencia ficción añeja e inspirado, precisamente, en las películas que se estrenaban por la época. Aunque sin duda, el clásico del horror zombie es el arcade de House of the Dead: ya superada la era del píxel, este juego de puntería y horror se convirtió en la sensación de las salas de recreativos gracias a su extrema violencia y el avanzado estado de putrefacción de sus monstruos. Apuntad a la cabeza.





HOUSE OF THE DEAD
El clásico de SEGA tuvo algunas adaptaciones domésticas con y sin pistola de luz, pero adquiría todo el sentido en la espectacular máquina original.




INFERNAL:
HELL'S VENGEANCE
WWW.INFERNALGAME.COM
16+
www.pegi.info
PLAYLOGIC®
GENIUSPROGRAMMER.NET
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Infernal: Hell's Vengeance © 2009 Playlogic International N.V. (Infernal © 2007-2009 Playlogic International N.V.) All rights reserved. Developed by Metropolis Software. Published by Playlogic International N.V. Playlogic is a registered trademark of Playlogic International N.V. All other trademarks are the property of their respective owners.
METROPOLIS
Jump in.
XBOX 360. LIVE

> Avances

PS3 PC 360 BIOSHOCK 2





EL REGRESO AL INFIERNO BAJO EL MAR

Nos espera una historia con el primer Big Daddy como protagonista, Little Sisters, Big Sisters, nuevos personajes, enemigos y armas.

Bioshock 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **2k Marin**
Editora: **2k Games**
Precio: **Sin confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

"El hombre elige, el esclavo obedece" nos decía Andrew Ryan cuando llegábamos a Rapture en el primer *Bioshock*. Esta ciudad submarina, Rapture, nos asombró y atemorizó a partes iguales con su elogio al talento, a la libertad, al egoísmo ético... Al exceso. Todo se se vino abajo porque Rapture es el sitio donde las buenas ideas son llevadas a su extremo y donde las libertades se convierten en abusos, como el que hicieron del Adam sus habitantes antes de convertirse en monstruos y yonkis de las mejoras genéticas. Los plásmidos, los tónicos, el EVE o el Adam son una constante en esta ciudad que, como el traquteo in crescendo de una locomotora, ha terminado descarrilando por la velocidad. Muchos se preguntarán: "¿Qué importa ahora Andrew Ryan si murió en el primer *Bioshock*?"

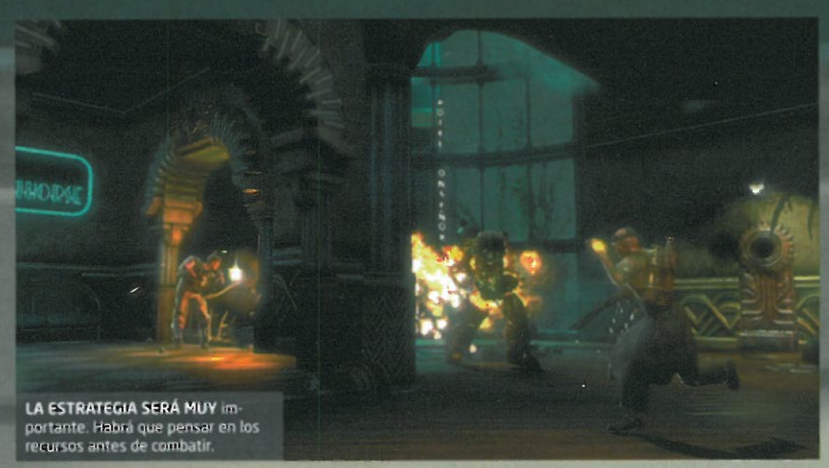
Andrew Ryan vive

Andrew Ryan es un personaje totalmente basado en el objetivismo de Ayn Rand, de hecho la propia historia de *Bioshock* recuerda al libro de la autora "La Rebelión de Atlas" (otro de los personajes del juego). Pero lo más importante es que Ryan es igual a Rapture y mientras deambulemos por sus calles y sus plazas, seguirá acompañándonos, aunque sea indirectamente. De hecho, uno de los nuevos niveles estará ambientado en un parque temático en el que el propio Ryan (en versión maniquí parlante) nos irá contando la historia de Rapture y sus esperanzas a través de escenas preparadas, como las que podemos encontrar en un museo de cera. Jordan Thomas, el actual director creativo de *Bioshock 2*, no es nuevo en 2K ya que trabajó en el primer Bioshock de forma muy activa (actualmente Levine está trabajando en otros proyectos) y nos presenta al nuevo protagonista, el primer Big Daddy, como "el vivo ejemplo de como buenas ideas salieron mal, de como una ciudad fundada pensando en la libertad de sus habitantes terminó por »

SERÁ POSIBLE VISITAR EL EXTERIOR DE RAPTURE



LA GRAN NOVEDAD SERÁ el modo multijugador que nos permitirá conocer la guerra civil de Rapture.


LA ESTRATEGIA SERÁ MUY importante. Habrá que pensar en los recursos antes de combatir.



EL TALADRO SERÁ MUY potente y funcionará con gasolina. Tendremos que vigilar el indicador.

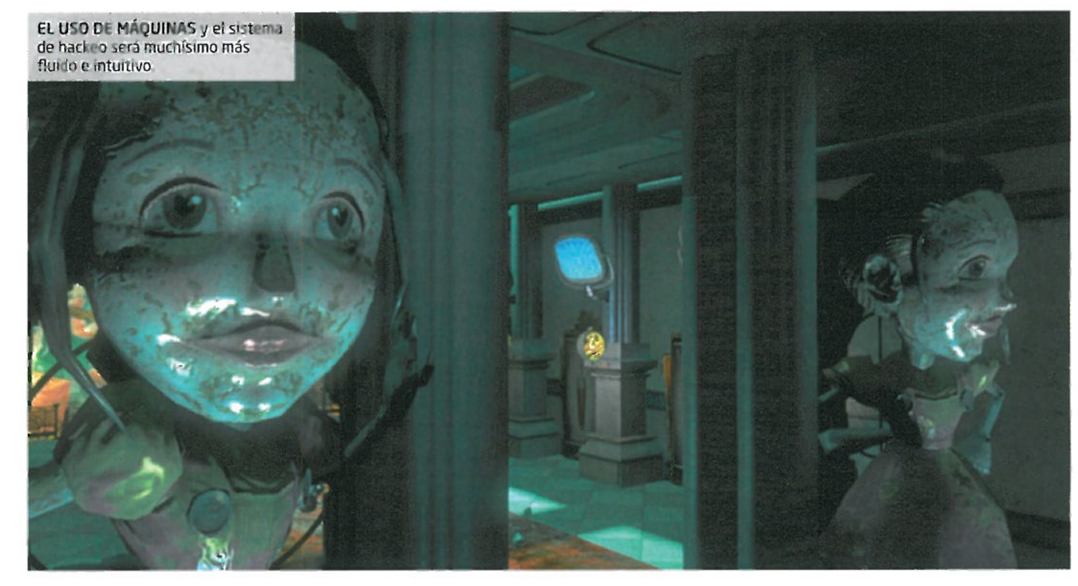

EL ARTE SEGUIRÁ ESTANDO presente en prácticamente todos los escenarios.

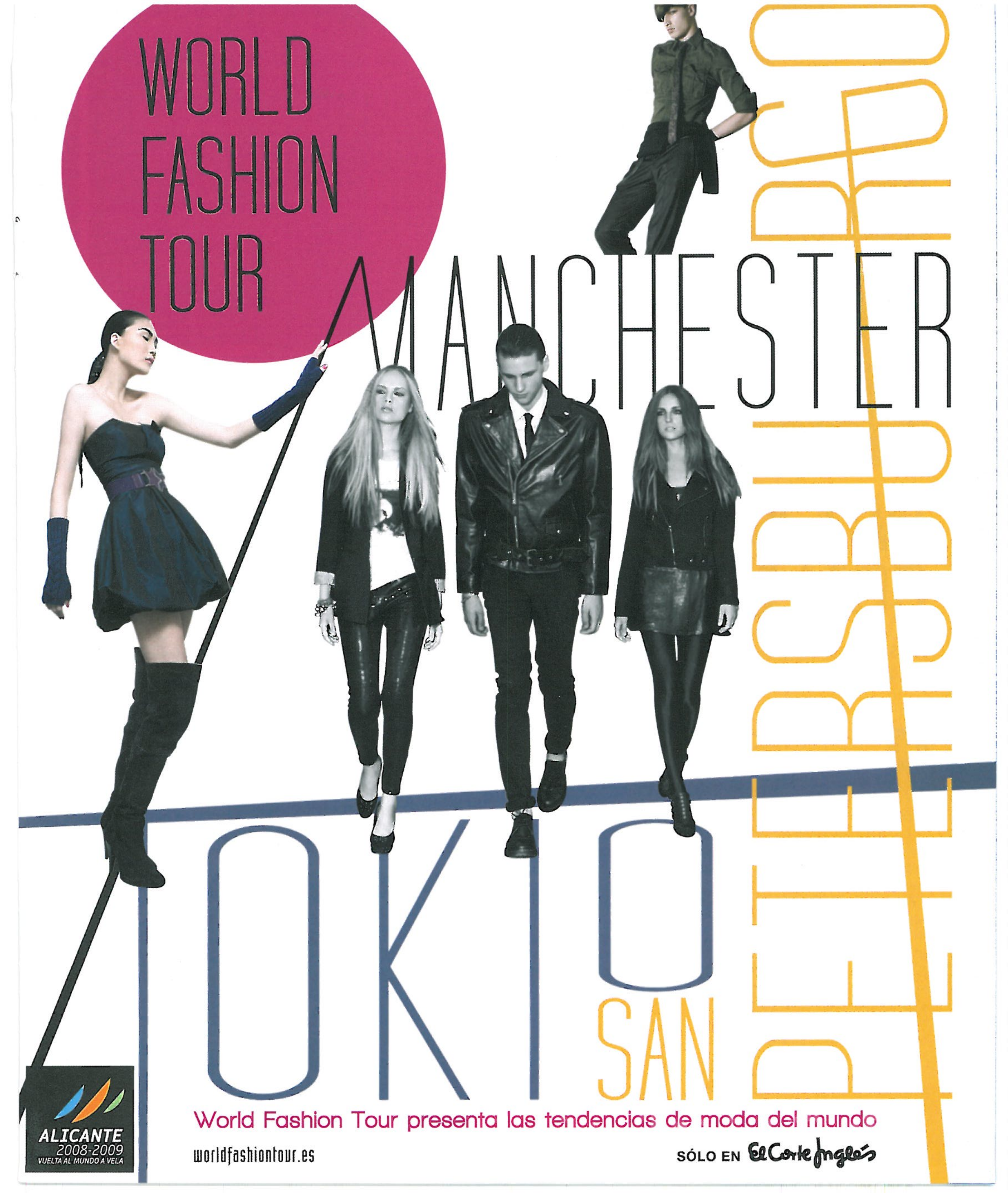


esclavizarlos". ***Bioshock 2*** será capaz de alcanzar la calidad de su antecesor y además conseguirá mantener su frescura gracias a las profundas novedades que incluye. No sólo a nivel gráfico, sino también a nivel narrativo. La historia nos situará años después de la guerra civil, del baile de máscaras, de todos los hechos sucedidos ene le primer *Bloshock* -aunque es probable que visitemos algunos a modo de flashback- y nos presentará a un nuevo y temible enemigo, totalmente opuesto a Delta (así se referirán al protagonista), ellas son las Big Sister. Además, una mujer fuerte y decidida a continuar con la decadencia de Rapture entrará en juego y con ella nuevos ideales, contrarios al objetivismo. Su nombre es Sofia Lamb y no sabemos cómo pero controlará a las Big Sisters. Como decíamos sus ideas serán totalmente opuestas a las de Andrew Ryan, mucho más marxistas. Con esto queremos deciros que ***Bioshock 2*** contará con una historia de lujo, con varias capas y llena de lecturas, matices y nuevos personajes. Pero además habrá novedades tanto en el sistema de juego como en el apartado gráfico. Ahora los escenarios serán más abiertos -aunque seguirán estando inspirados en el Art Deco- y por primera vez podremos salir al exterior de raputre y caminar bajo el agua, gracias al traje de Big Daddy. Además, el sistema de hackear máquinas y cámaras será completamente nuevo y no interrumpirá la acción, ya que podremos hacerlo en tiempo real y las Little Sister introducirán la estrategia en Bioshock... ¿Recolectarlas o adoptarlas? Tú decides. ■

SOFIA LAMB SERÁ CONTRARIA A RYAN... Y ADEMÁS CONTROLARÁ A LAS BIG SISTERS

EL USO DE MÁQUINAS y el sistema de hackeo será muchísimo más fluido e intuitivo.





WORLD FASHION TOUR
MANCHESTER
TOKIO
SAN PETERSBURGO
World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo
worldfashiontour.es
SÓLO EN El Corte Inglés
ALICANTE 2008-2009
VUELTA AL MUNDO A VELA



Wii F1 2009

WII ACELERA A FONDO CON LA FÓRMULA 1

Wii se prepara para recibir el mejor juego de motor de su catálogo, un título que además de contar con la licencia oficial de la F-1, permite ajustes que llevan el juego del arcade a la simulación.

Hasta la fecha, el mejor título de motor para Wii era *Mario Kart Wii*. Pobre balance al volante el de la consola de Nintendo. Codemasters parece que va a cambiar las cosas. ***Formula 1 2009*** no es el juego definitivo de coches, ya están por ahí *Need For Speed Shift*, *Forza 3* o *DIRT 2* para dar cuenta de ello, pero sí que se va a situar en lo más alto de la Wii.

Formula 1 2009 cuenta con muchos elementos a favor para convertirse en uno de esos juegos que tendrá todo poseedor de Wii. El principal de ellos es que es un juego de Fórmula 1 y eso vende, a mayores y a pequeños. Cierto es que llegan un par de años tarde, con Alonso en plan campeón se hubiesen hinchado en España, pero con Hamilton en el podio van a agotar las existencias en Reino Unido.

En segundo lugar es que, más allá del glamour de ser un juego de Fórmula 1, es que es un buen juego de coches. Diría un muy buen juego de coches y, sin ninguna duda, en Wii, el mejor, porque a *Mario Kart Wii* lo tenemos que meter en otra categoría. Aquí sí se maneja un coche, de hecho existen dos formas de hacerlo: sólo con el wiimote, utilizándolo como volante y aprovechando los botones (cruceta para marchas, A para KERS, 2 para acelerar y B para frenar), o con wiimote y nunchako donde el wiimote sirve para acelerar, frenar y controlar las marchas y el nunchako para manejar el volante con el stick y el KERS con el botón Z (en una de las tres configuraciones de control disponibles). Por complejo que pueda parecer, es realmente intuitivo en cualquiera de las dos configuraciones, aunque wiimote y nunchuk hacen que el manejo sea un poco más preciso (a expensas de probar el volante que se ha creado para la ocasión).

En cualquier caso nadie ha de preocuparse en cuanto a lo que se refiere a la manejabilidad del vehículo pues además de haber 3 niveles

CON ALONSO EN PLAN CAMPEÓN SE HABRÍAN AGOTADO LAS UNIDADES DE RESERVA EN ESPAÑA



EFECTOS VISUALES DE VELOCIDAD estarán presentes en carrera.



20 PILOTOS Y 17 circuitos completan el campeonato de F1.

LA MAGIA DEL JUEGO ESTÁ EN LA TRAYECTORIA Y EN CÓMO CONVIERTES A TU PILOTO EN CAMPEÓN



F1 2009

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**

Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces:
Textos:



NO LOS HEMOS VISTO, pero existen efectos de daños en los coches.

Ajustes del vehículo

MODIFICA MÁS DE DIEZ PARÁMETROS

Empieza por ajustes sencillos que afectan a aerodinámica, equilibrio, marchas y suspensión; y sigue con la geometría de los neumáticos, el tipo de ruedas o distintos elementos de manejabilidad (chasis, frenada, alerones)...



EL MODO MULTIJUGADOR SE QUEDA UN POCO CORTO AL PERMITIR COMPETIR SÓLO CONTRA OTRO JUGADOR

de dificultad en el juego (y uno que permite personalizarlo), existen un montón de ayudas que puedes activar y desactivar para convertir el juego en un arcade o un puro simulador, al gusto. Esas ayudas afectan, por un lado, al aspecto visual, ofreciendo una señal de la trazada idónea sobre el asfalto y, por otro lado, a factores mecánicos como dirección, frenada, derrape, tracción y cambios de marchas. La diferencia entre tener todas las ayudas activadas o desactivadas es gigantesca.

Con el control del vehículo ajustado a base de hacer carreras rápidas, lo ideal es empezar a competir. Para ello existen diferentes modalidades además de una algo corta modalidad multijugador que tan sólo permite competir contra otro jugador y no contempla opciones online. Entre las otras modalidades para uno están la contrarreloj, el Fin de Semana (entrenamientos, calificación y carrera), el Campeonato (un año), la Trayectoria (una carrera profesional con contratos y retos) y el Desafío que propone hasta 70 pruebas a desbloquear en las que cada una supone un reto diferente.

Sin lugar a dudas, la magia del juego está en la Trayectoria y en la forma en la que puedes convertir a tu piloto en una estrella del automovilismo. A través de un sencillo sistema de buzón de mensajes que recuerda a juegos de pasadas generaciones, se contacta contigo y se te comunican no sólo los siguientes eventos, sino las opciones de progreso en nuevas escuderías, cambios de equipo, previsiones, etc.

Si te estás preguntando por qué a estas alturas no hemos comentado nada del aspecto gráfico es porque quizá no sea lo más destacable. No es un juego feo, pero tampoco detaca. Lo bueno es que te meten en ambiente y son bastante fieles en cuanto a colorido, texturas, pero nunca al nivel de PS3 o Xbox 360. Cuentan con iluminaciones, sombras, muchos detallitos, como el resto del juego. Un regalo para amantes del motor. Imprescindible en Wii. ■



EXISTEN 5 CÁMARAS DIFERENTES entre las que elegir tu vista.



EL MULTIJUGADOR PERMITE PANTALLA partida para dos jugadores.



ALGUNOS EFECTOS DE ILUMINACIÓN afectan a la sombra del coche.



EN NIVEL FÁCIL CON las ayudas activadas es muy sencillo ganar.



SI EMPIEZAS UNA CARRERA sin hacer la calificación saldrás a mitad de parrilla.

PS3 M.A.G.



OLVÍDATE DE "HACERTE EL Rambo", en M.A.G. solo podrás ganar si juegas en equipo



EN M.A.G. NO SOLO podrás ir a pie o en un carro blindado, también podrás saltar en paracaídas

LA GUERRA MASIVA LLEGA A PS3

Los creadores de la saga SOCOM montan el lío con 256 jugadores

Desde la aparición de PlayStation 3, Zipper Interactive ha estado enfrascada en la elaboración de un nuevo título, dando forma a un juego capaz de revolucionar el género de los shoot'em-up... hasta el punto de dejar de lado su franquicia "estrella": *SOCOM*.
Las siglas que dan nombre al juego pertenecen a ***Massive Action Game***, algo que podría servir para definir, a grandes rasgos, el título de Zipper por una buena cantidad de motivos. A juzgar por las pantallas, cualquier aficionado al género podría sospechar que *M.A.G.* es un shoot'em-up realista más, de corte futurista, como otros muchos que llegarán durante la época navideña. Para los que piensen así, dos detalles importantes: primero, el juego de Zipper llegará después de navidad (después del torbellino *Modern Warfare 2*, por supuesto); y segundo: ***M.A.G.*** no es el típico shooter, no es "uno más" por muchas razones.

Hasta 256 jugadores simultáneos

Para empezar, uno de los detalles que hacen totalmente diferente al título creado por Zipper es el número de jugadores que podrán participar de forma simultánea en una misma partida. Dependiendo del escenario, hasta 256 jugadores tendrán la oportunidad de defender o atacar, de aniquilar al equipo contrario, divididos en pequeños pelotones, dirigidos a su vez



CADA EQUIPO ESTÁ DIVIDIDO en pelotones de 32 jugadores y escuadrones de ocho soldados.

EL MAYOR LOGRO DEL juego online para 256 jugadores, pero su motor gráfico no se queda atrás.





LOS ESCENARIOS DEL JUEGO son gigantescos y están repletos de elementos y escondrijos.



M.A.G.

Massive Action Game

Género: **Shoot'em-up**
Desarrolladora: **Zipper Interactive**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,99€**
Jugadores: **1-256**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:

por una serie de líderes, establecidos por su rango y experiencia en el juego.

Lejos de ser como *Halo* o *Call of Duty*, *M.A.G.* premiará en todo momento la actuación en equipo. La comunicación entre los miembros de cada pelotón, el uso de diversas tácticas de ataque y defensa y detalles como el movimiento y la protección de vehículos como carros blindados entre varios jugadores son los que darán la victoria a uno de los tres bandos existentes en el juego: Raven (avanzados tecnológicamente), Valor (soldados de corte "clásico") y Sevr (mercenarios "cutres" de blindaje improvisado).

CADA ESCENARIO, OBJETIVO Y situación requiere un equipo y un armamento diferente.

LOS ESCENARIOS ALBERGARÁN HASTA 256 JUGADORES

El nivel de personalización de nuestro personaje será impresionante y contaremos con diferentes perfiles, aplicables antes y durante la contienda, en los que podremos establecer el tipo de armamento ligero y pesado que llevaremos (incluyendo diversos tipos de granadas), así como el material y el diseño de casco y diferentes protecciones, algo que tendremos que saber equilibrar dependiendo de si queremos un personaje lento, defensivo y resistente o, por el contrario, si queremos movernos rápidamente tras las líneas enemigas, ligeros de peso y poco protegidos. Está claro que las navidades son de *Modern Warfare 2*, pero con la llegada de 2010 conoceremos una nueva forma de entender el género de mano de Zipper y su *M.A.G.* ■

EL JUEGO COMPRENDE VARIAS modalidades, desde el deathmatch al clásico "atacar o defender".

Crea diferentes perfiles

ADAPTA TU EQUIPO A LA SITUACIÓN

Al igual que ocurría en COD4, en M.A.G. dispondrás de diferentes perfiles que podrás personalizar y seleccionar antes y después de los combates. La principal característica en el juego de Zipper es que también podrás elegir el tipo de blindaje y su color, algo que afectará a la velocidad de tu jugador, así como a su resistencia a los proyectiles y su nivel de mimetización con el escenario.

Wii

New Super Mario Bros. Wii

Género: Plataformas
Desarrolladora: Nintendo
Editora: Nintendo

Jugadores: 1-4

Online: **No**
Idioma: **Textos**

Wii NEW SUPER MARIO BROS. WII

LOS PINGÜINOS SON UN nuevo y peligroso enemigo.

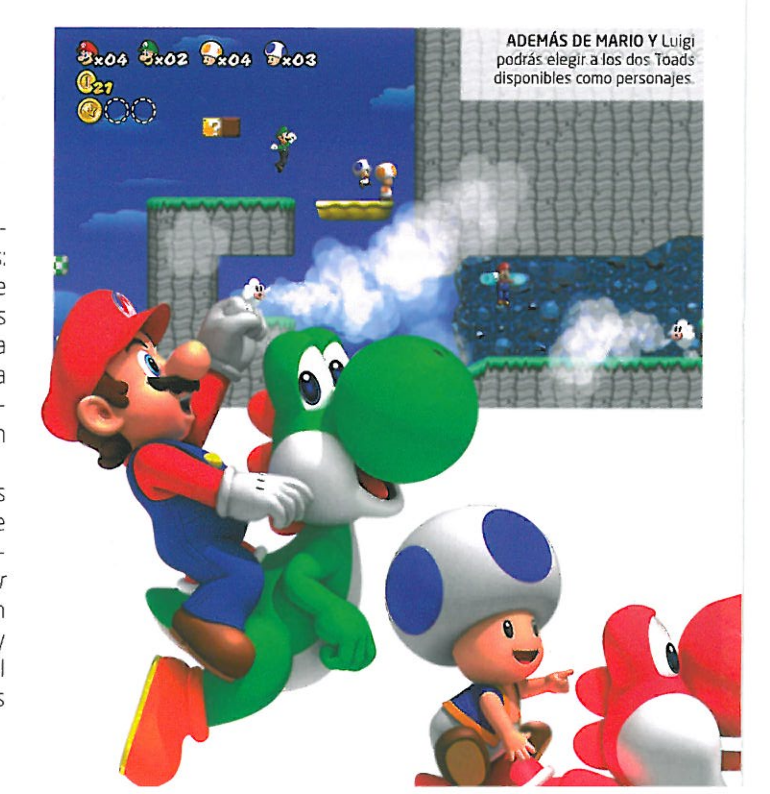
MARIO VUELVE SOBRE SUS PASOS, Y ESTA VEZ CON AMIGOS

La apuesta de Nintendo con Super Mario Bros. Wii es por la creación de un juego de plataformas como los de siempre en el que se da importancia a la colaboración.

Jugar a este *New Super Mario Bros. Wii* es volver al principio. Donde surgió todo. Conserva, intactas, todas las virtudes que hicieron de Mario ese héroe plataformero al que no tosían ni los puercoespines azules, ni los rubiales con patinete. Están los colores brillantes, el mapa de selección de fase, la sensación de vacío cada vez que te mataban cuando estabas a punto de llegar a una bandera. El caer una y otra vez en el mismo hueco. Todo eso está ahí.

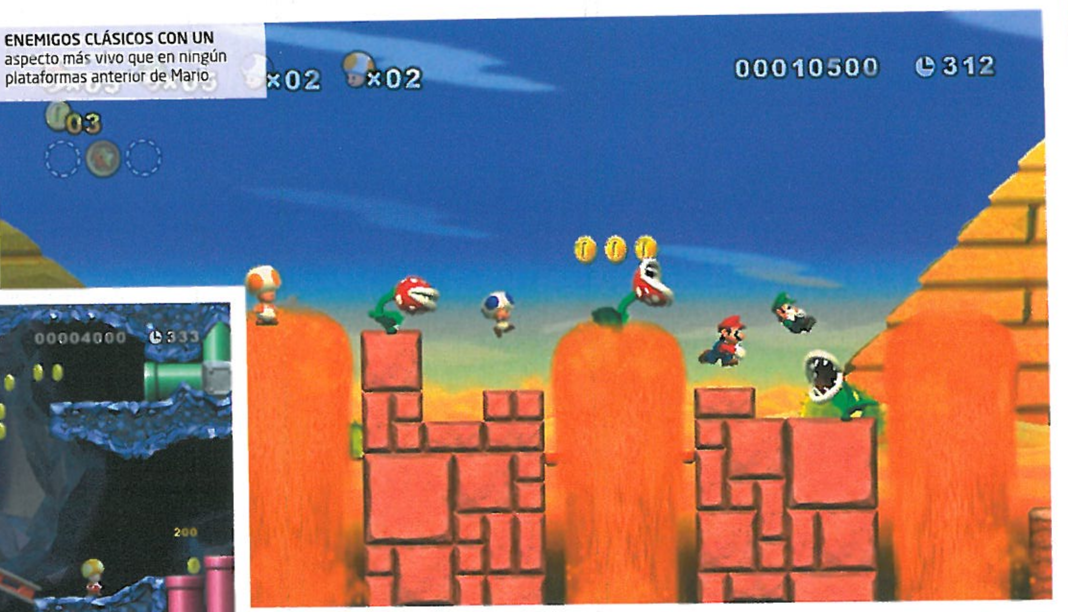
Y, además, están las falsas tres dimensiones (que no chirrían) y un modo que llamaremos 'cooperativo' por aquello de servir tanto para ayudarse entre los personajes a la hora de superar obstáculos, como para convertir cada fase en una carrera por obtener el mayor número de monedas, los mejores trajes (hay dos nuevos: uno con hélice que permite volar a golpe de wiimote, y otro de pingüino para las fases de hielo), y el punto más alto de la bandera. Tanto disfruta uno superando a los enemigos como viendo al 'compi' atascarse en una plataforma giratoria o con una tortuga maldita.

Las tres fases a las que Nintendo nos dejó jugar eran como una antología de 'grandes éxitos'. Un redibujado y tridimensionalizado primer mundo al estilo *Super Mario Bros. 3*, una fase de desierto con tortugas bailarinas, arenas movedizas y un nuevo enemigo que parecía salido del editor de *Spore* y que lanza minas marinas



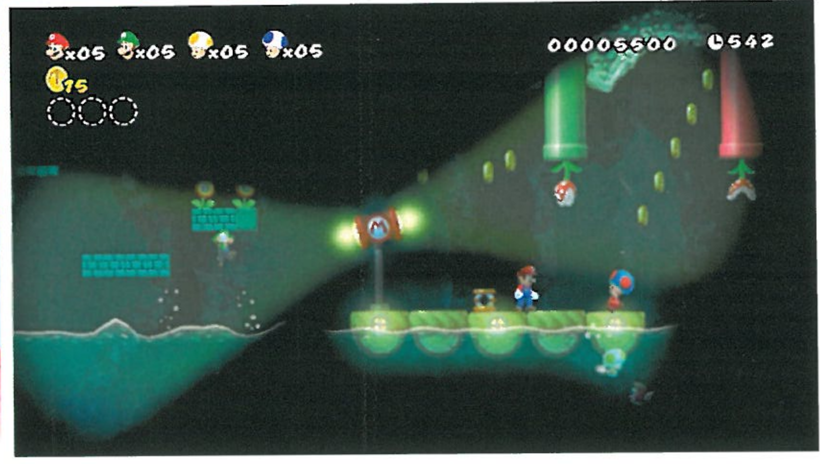
ADEMÁS DE MARIO Y Luigi podrás elegir a los dos Toads disponibles como personajes.

COORDINARSE SE CONVIERTE EN UN RETO AÑADIDO JUGANDO CUATRO



ENEMIGOS CLÁSICOS CON UN aspecto más vivo que en ningún plataformas anterior de Mario.


LAS PASARELAS SE BALANCEAN usando la inclinación del wiimote. El primero en pisar la controla.



ADEMÁS DE VOLAR, CON el traje de hélice se puede 'trasnportar' a otro compañero.

por la boca. La tercera, por ver para qué vale el traje del pingüino, nos lleva al hielo. Además de contar con traje lanzabolas de nieve que congela a los enemigos y los mete en fantásticos bloques de hielo que luego podemos destrozar lanzándolos o a culetazos, está ese nuevo traje de pingüino que nos deja deslizarnos y tirarnos de cabeza a toda velocidad, arrasando con lo que tengamos delante.

Llévame contigo, Mario

Se ha hablado mucho (más de la cuenta) de la característica multijugador del juego. Lo cierto es que en cualquier momento de la partida y con sólo ir a la pantalla de menú, se pueden añadir (o quitar) hasta completar un cuarteto de jugadores en pantalla. Aunque es un caos al principio, conseguir coordinación para superar los obstáculos se convierte en un reto añadido. Cualquiera puede subirse encima de cualquiera y dejarse llevar. También cualquiera puede saltar sobre cualquiera para impulsarse o golpearle para arrebatarle los objetos que van apareciendo en pantalla. Lo bueno: que si uno se atasca en cierta parte del escenario, el resto puede ayudarle a seguir.

En esta ocasión, Nintendo no ha querido experimentar con el control ya que el wiimote se coge en horizontal y todo se controla con la cruceta, el botón 2 para saltar y el 1 para correr. Algunos extras como coger objetos y lanzarlos exigen apretar 1 y agitar el mando, dar piruetas se consigue agitando el wiimote y alguna de las otras acciones con los trajes especiales también obligan a agitarlo, pero se reduce muchísimo dando el protagonismo al control clásico estilo NES. Como los *Super Mario Bros.* De antes. ■

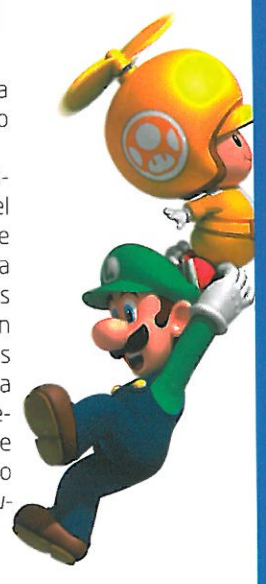
Más modos

LA FIEBRE DEL ORO

Entre las diferentes modalidades del nuevo juego destaca una en la que en lugar de cooperar con los otros jugadores, la idea es competir por conseguir más monedas que el resto a lo largo del escenario. Eso sí, los escenarios estarán repletos de éstas. No bastará con ser más rápido o saltar más alto, sino que contará mucho la 'malicia' de cada uno para saber arrebatar las monedas al resto.
Una tercera modalidad, el 'Modo Libre', irá haciendo una galería con todas las fases que tengas desbloqueadas para que las revisites siempre que quieras. Estarán ordenadas tanto por mundos, como por las 'recomendadas' por el juego. Otra formas de volver a explorar tus fases preferidas.



EL CONTROL CON EL WIIMOTE EN HORIZONTAL AL ESTILO DE LA NES



LAS PELEAS QUE SIEMPRE QUISISTE PROTAGONIZAR

Los más fanáticos de la serie de animación podrán disfrutar de las luchas más increíbles y que hasta ahora sólo habías podido ver en la pequeña pantalla de la mano de Goku & Co.

En nuestra tierna infancia, cuando sufríamos la tortura de ir al colegio cada día, todos los niños teníamos un momento en el que los deberes, broncas de los profesores o peleas con compañeros se olvidaban. Todos salíamos corriendo de clase por la tarde para llegar cuanto antes delante de la televisión y ver nuestra serie favorita: Dragon Ball. Por entonces, quien no estaba al tanto de las andanzas de Goku en su búsqueda de las bolas del dragón era un bicho raro. Es por ello que la prestigiosa serie japonesa se convirtió en objeto de culto de los niños y no tanto de todo el mundo, hasta el punto de que el lanzamiento de un juego como *Dragon Ball: Raging Blast* nos haga retroceder unos cuantos años en el tiempo para volver a sentarnos en el sofá a disfrutar de nuestros personajes preferidos, aunque de una manera bien distinta.

Prepárate para la batalla

Si las batallas entre los personajes de Dragon Ball te han parecido siempre increíbles, tu momento ha llegado. *Dragon Ball: Raging Blast* nos ofrece la posibilidad de revivir épicas batallas con todos los personajes de la serie de animación. Podremos elegir entre un amplio número de escenarios para hacer uso de las habi-




DEBERÁS DEFENDERTE PARA NO acabar derrotado.


ENCADENA SERIES DE GOLPES para producir más daño.


CUIDADO CON LOS ATAQUES especiales de cada personaje.




Dragon Ball: Raging Blast

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **69,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**


SI RECARGAS TU ENERGÍA conseguirás golpes más duros.

lidades especiales de cada uno de ellos, como nunca antes. Además, podrás aprender todos los movimientos en el modo entrenamiento, en el que Piccolo ejercerá de maestro de Gohan para que aprenda todo lo que necesita para vencer.

Por si fuera poco, podrás disfrutar de un modo historia en que revivirás la serie desde sus comienzos sintiendote el protagonista. Todo esto aderezado con algunos extras que enamorarán a los seguidores de la serie.

Años después nos volvemos a acordar de Bola de Dragón, y de qué manera... ■



PUEDES LANZAR BOLAS DE fuego desde la distancia.


GOKU Y VEGETA NUNCA fueron grandes amigos.

El duelo

GOKU VS VEGETA

Si en todo el universo Dragon Ball hay una pelea que se ha repetido en numerosas ocasiones ha sido la que ha enfrentado a Goku, protagonista de toda la historia, contra Vegeta, su archienemigo durante buena parte de la trama.
Las historias de ambos personajes han estado ligadas desde el principio y se ha convertido en una de las rivalidades históricas, que todo seguidor que se precie de la saga ha disfrutado.
Te encuentras ante una oportunidad única para vivir la batalla desde dentro. Sólo tendrás que elegir personaje.

El dato

ESCENARIOS DIGNOS DE LA SERIE

Más allá de los carismáticos personajes de la serie de animación, Dragon Ball siempre destacó por unos escenarios muy ricos en detalles. En esta ocasión, el título recoge esta amplitud, haciéndolos además modificables.
En plena batalla podrás lanzar a tus enemigos contra las rocas destruyéndolas con el impacto y causando un mayor daño al oponente. Además, el tamaño de los mismos hace que casi nunca llegues a los límites marcados.




NUNCA TE SENTIRÁS MÁS GOKU COMO LO HARÁS CON ESTE TÍTULO

PC SPARTA II: LAS CONQUISTAS DE ALEJANDRO MAGNO

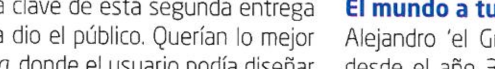
MANEJA UNIDADES DE HASTA cinco civilizaciones diferentes en el ejército más grande la historia.

BATALLAS QUE HARÁN HISTORIA

Si te gusta la estrategia, disfrutarás como un enano emulando las hazañas del mayor conquistador del mundo antiguo: Alejandro Magno.

Alejandro Magno llegó a ser considerado un dios entre los habitantes de los pueblos que llegó a conquistar y se dice de él que ha sido el mejor estratega militar de la historia. Este impresioannte 'curriculum' le convierten en el candidato ideal para protagonizar un juego de estrategia histórica, ese género tan popular y prolífico para PC.

Dicen sus desarrolladores que la secuela de *Sparta* se ha quedado con lo mejor de la primera entrega, aquel juego que nos permitía diseñar nuestro propio ejército espartano y llevarlo a la victoria en la batalla de las Termópilas, entre otros episodios bélicos clásicos. A esta personalización del ejército le han querido añadir lo mejor de otro título de estrategia de éxito también editado por FX interactive, Imperivm III. En sus propias palabras: "la clave de esta segunda entrega de nos la dio el público. Querían lo mejor de *Sparta*, donde el usuario podía diseñar su propio ejército, y lo mejor de *Imperivm III*, un sistema de combate directo orientado a la conquista"



El mundo a tus pies

Alejandro 'el Grande', rey de Macedonia desde el año 336 antes de Cristo, consiguió conquistar un Imperio que abarcó Persia, Anatolia, Siria, Fenicia, Judea, Gaza, Egipto, Bactriana y Mesopotamia. Sobre el

LA CAMPAÑA HISTÓRICA DE Alejandro nos llevará hasta la actual India.



LOS ELEFANTES FUERON LA fuerza de choque de su ejército más allá del río Indo.

PC

Sparta II

Género:
Estrategia
Desarrolladora:
World Forge
Editora:
FX Interactive
Precio:
Sin confirmar
Lanzamiento:
22 Octubre
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos

CAPTURA LOS BARCOS DE tu adversario y sorpréndele desembarcando en sus propios puertos.

mapa real de las conquistas de Alejandro, el juego nos permite labrar diseñar nuestra propia estrategia táctica de combate y conquista. Y ese mapa es realmente importante, además de fiel históricamente, ya que a medida que crezca el territorio conquistado, las unidades de nuestro ejército crecerán en número y variedad.

Alejandro fue el primer líder militar en la antigüedad que promovió la incorporación a su ejército de extranjeros, lo que le permitió crear la fuerzam ilitar más grande jamás conocida. Así, en el juego, podrás gestionar hasta 5 civilizaciones diferentes, manejar sus recursos y la participación de sus unidades en tu super-ejército.

Como en el primer *Sparta*, en esta entrega también aparece la figura de los héroes, donde destacará el propio Alejandro. Los héroes podrán ir subiendo de nivel a medida que ganan objetivos, irán acumulando habilidades (talentos) y se convertirían en unidades casi indestructibles.

Uno de los elementos que diferencian más a esta secuela de la primera entrega es que se han reducido los elementos de gestión de recursos y construcción para centrarse mucho más en el combate táctico. La guerra y la conquista es aquí la prioridad y todas las recompensas y habilidades extras se consiguen tras lograr objetivos militares.

EN LA EVOLUCIÓN DE LAS CUALIDADES DE TU PERSONAJE APARECEN DE

Cambia de arma en combate

Las habilidades especiales del héroe, que se van adquiriendo a medida que se logran victorias, pueden ser la diferencia entre perder una campaña o llevarse la victoria. Utilízalas en el momento justo para hacer caer la balanza a tu favor.

Otro de los elementos más interesantes del juego es la capacidad para rearmar las unidades en medio del combate. Si ves que tus soldados están siendo ineficaces con sus espadas, puedes armarlos al instante con lanzas o arcos, independientemente del tipo de unidad que sea. Sólo habrá que pagar con un ligero coste y n tiempo de penalización.

Sparta II vuelve a sorprendernos gratamente, con una campaña basada en la realidad histórica de uno de los líderes militares más grandes de la historia de la humanidad. ¿Estarás a la altura del gran Alejandro?. ■



EL JUEGO, POR SUPUESTO, permitira batallas en Internet gracias al servicio de Gamespy.

EL MOTOR GRÁFICO DE Sparta se ha mejorado sustancialmente.



TERROR APOCALÍPTICO EN EL TÚNEL DEL METRO

Moscú, año 2033, el mundo ha sido devastado por una catástrofe nuclear. Los pocos supervivientes se refugian en el metro de la ciudad. Pero no están solos.

Los chicos del estudio ukraniano 4A Games, formado por gran parte del equipo que creó el genial *S.T.A.L.K.E.R.*, están ultimando un shooter con un gran aspecto basado en el best-seller ***Metro 2033*** del autor ruso Dmitriy Glukhovskiy. Hace unos días, los responsables de su desarrollo nos invitaron a Londres a saborear los primeros niveles de este prometedor juego, que llegará a principios del año próximo a PC y Xbox 360.

En la novela de Glukhovskiy y en el juego, la tierra ha sido devastada por un terrible holocausto nuclear y, en la destruida ciudad de Moscú, los pocos supervivientes se refugian en la red de metro para sobrevivir a las duras condiciones de la superficie. Bajo el subsuelo, la red de túneles son el hogar de diferentes comunidades de hombres, que viven, luchan entre ellos y se gobiernan a sí mismos de diferentes formas (comunsimo, fascismo, democracia...), como un micromundo donde cada estación de metro es una pequeña nación. Pero la guerra entre clanes y facciones religiosas o políticas diferentes son el menor de los problemas de los supervivientes, ya que los efectos del desastre nuclear les ha dotado de unos

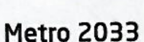


Una historia muy sólida

TOQUES DE ROL Y AVENTURA

Aunque sus desarrolladores se hartaron de insistirnos en que el juego es un shooter de acción y terror, o cierto es que también tiene ligeros toques de juego e rol, al estilo de *Fallout 3*. Hablar con los NPC's y descubrir nuevas misiones y objetivos será una constante en el juego, para ir desgranando su apasionante guión. Otro elemento importante es la libertad para elegir todo tu equipo de batalla.


CARGAR UN ARMA COMO esta lleva unos segundos.

Metro 2033

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **4A Games**
Editora: **THQ**
Precio: **Sin confirmar**
Jugadores: **1-4**
Online: **SI**
Idioma:
Voces
Textos




SALIR AL EXTERIOR EXIGE llevar una máscara anti-gas.

vecinos muy molestos: horribles bestias mutantes sedientas de sangre.

La atmósfera y el diseño de los entornos del juego son una obra de arte, con una sensación claustrofóbica constante. El juego se da un aire a *Fallout 3* o incluso a *Half-Life 2*, pero basado siempre en el universo subterráneo creado por el autor de la novela. Los chicos de 4A Games, han usado un motor gráfico propio y los resultados son sorprendentes. La versión de PC, que llevará al límite las posibilidades de DirectX 11, cuenta con un apartado gráfico de infarto.

Terror nuclear

En este primer contacto con el juego, tuvimos ocasión de ver los primeros momentos en los túneles de la red de metro moscovita que, por cierto, ha sido calcada de la red de metro real de la capital rusa. Tanto que los desarrolladores nos dijeron que el jugador podría utilizar un mapa del metro de Moscú para guiarse en el juego.

EL PLANO DE METRO DE MOSCÚ ES EL MAPA REAL DEL JUEGO


LOS TÚNELES DE METRO están infestados de bichos.


EL APARTADO GRÁFICO DEL juego es una maravilla.


HAN BUSCADO CREAR UNA atmósfera agobiante.


YA NO HAY TRENES, sino vagonetas mecánicas.

Por ejemplo, el protagonista del título, el joven Artyom, vive en la estación conocida como 'Exhibition' (que en el metro real de Moscú es la estación VDNKh). El protagonista se verá envuelto en una violenta historia para defender su estación y salvar la vida, con expediciones al exterior y a otras estaciones, a través de la peligrosa red de túneles infestadas de mutantes.


AHÍ FUERA ESPERAN SORPRESAS desagradables.

Además de su depurado aspecto gráfico y la genial ambientación, otro recurso que los desarrolladores han utilizado para dotar al título de la mayor sensación de realismo es la carencia total de 'interface' en pantalla. Aquí no aparece ni indicador de salud, ni de munición, ni menús de inventarios. Aquí chequearemos la salud por el tono rojo de la pantalla y los efectos secundarios sobre nuestra visión, sabremos cuantas balas nos quedan mirando el cargador del arma y buscaremos en nuestras pertenencias mirando en los bolsillos de nuestra ropa. Y sólo podremos llevar un arma encima, la que tenemos entre nuestras manos. Todo sea por el realismo.

En general, estamos muy impresionados por el aspecto de este shooter apocalíptico que llegará con una gran historia detrás y mucha, mucha acción y miedo. ■

360 PC LEFT 4 DEAD 2

LA HORDA LLEGA AL SUR DE LOS ESTADOS UNIDOS

Nueva Orleans se llena de zombies en esta segunda entrega que promete más acción y novedades en el multijugador. Cuando el infierno se llene, los muertos caminarán sobre la Tierra...

Cuatro supervivientes contra todo un ejército de zombis y monstruosidades que no darán tregua en ningún momento. Personas normales con familias y carreras, esperanzas y amores, que tendrán que olvidar y dejar atrás para armarse, encontrando escasez de munición y peligros en cada esquina. Nueva Orleans, la ciudad del jazz, del vudú y de los vampiros, se convertirá ahora en la ciudad de los muertos vivientes. Además en esta ocasión la noche no será eterna y por primera vez en la saga, podremos movernos a la luz del día. Ver a todos esos zombies renquear bajo el sol es algo ciertamente inquietante. Sin duda, el escenario perfecto para una trama de terror como la que nos deparará la segunda parte de *Left 4 Dead*.



Preparados para morir

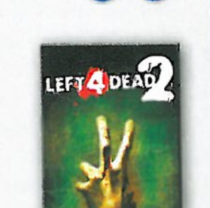
Rochelle, Coach, Ellis y Nick, serán los cuatro supervivientes que se encontrarán por casualidad y para convertirse después en un ejército de cuatro personas. Rochelle trabajaba en la televisión; Coach era jugador de fútbol americano en su juventud; Ellis, es el típico chulito de instituto y Nick un estafador y jugador de póker. Pero nada de eso importará cuando se vean rodeados por la hor-

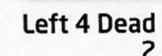

POR ARRIBA Y ABAJO. Te atacarán por todas partes.


LOS ZOMBIES SUFRIRÁN DAÑOS más realistas


LOS ESCENARIOS SERÁN DE mayor tamaño y libertad.

PC 360





Left 4 Dead 2

Género: **Shooter**
Desarrolladora: **Valve**
Editora: **EA**
Precio: **59,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos


LOS BAILARINES DE JACKO nunca olvidarán Thriller.

da. En *Left 4 Dead 2* lo más importante será permanecer unidos para sobrevivir. Encontraremos nuevos enemigos que nos pondrán las cosas un poco más difíciles: El Charger, que cargará contra su objetivo para estamparlo contra cualquier obstáculo o para acercarlo a la horda; Spitter, que escupirá unas bolas verdes de ácido que nublarán la vista y reducirán nuestra salud, y, por último, el Jockey, que se subirá a nuestra espalda y nos arrastrará hacia a sus hambrientos compañeros.

Las armas se han visto mejoradas y ampliadas, sobre todo en lo que a secundarias se refiere. En el primer *Left 4 Dead* podíamos encontrar pistolas extra repartidas por el nivel y ahora encontraremos otras de todo tipo: desde hachas o sartenes hasta guitarras elétricas y destructiva motosierra, con la que seremos capaces de acabar con la horda nosotros sólo, al menos hasta que se "estropee", al igual que le ocurrirá a las otras armas secundarias.

El multijugador volverá a ser la parte más importante del juego, ya sea para jugar la campaña en cooperativo con amigos o para enfrentarnos en intensas partidas a través de la red. Ya sabéis, la cosa está en elegir entre el equipo de los supervivientes o el de los infec- »


HABRÁ MÁS ARMAS SECUNDARIAS en el escenario.


EL MULTIJUGADOR OFRECERÁ MILES de horas de juego.

EL JOCKEY SE SUBIRÁ A NUESTRA ESPALDA Y NOS LLEVARÁ HACIA LA HORDA

Novedades en el multijugador

MODO SCAVENGE

Viajamos hasta San Francisco para probar en exclusiva el nuevo modo multijugador llamado "Scavenge" -que significa algo así como rebuscar entre la basura- y de paso ganar a todos los americanos que había en la sala (ejem). Lo de rebuscar entre la basura lo decimos porque eso es precisamente lo que haremos: nuestra misión será encontrar



unas latas de gasolina que estarán repartidas por todo el mapa. Después tendremos que llevarlas hasta un motor y verter la gasolina en él, lo cual nos dará un tiempo extra. Pero no será fácil porque sufriremos el ataque de la horda además de combatir contra el equipo de los zombis. Cada juego se dividirá en 3 rondas y ganará el que consiga la victoria en al menos dos. Será un todo un infierno para el equipo de los supervivientes.

tados, y desarrollar una estrategia para sobrevivir al ataque zombie o para alimentarte de carne humana y fresca, depende del bando que eligas. Pero volvamos a los escenarios por un momento. Como habíamos dicho la acción tendrá lugar en el sur de los Estados Unidos, en Louisiana concretamente, y algunos de las localizaciones por las que pasaremos, o más bien nos obligarán a pasar, serán feria, el barrio francés de Nueva Orleans, un pantano... Serán mucho más amplios, hasta el punto de llegar a ser algo desconcertantes y además tendrán varios caminos.

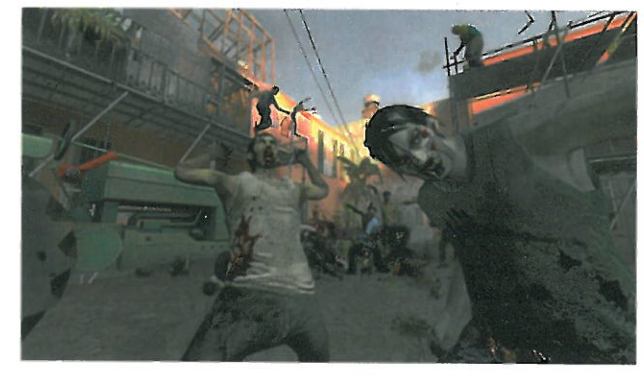
LOS MUDMEN SE ARRASTRARÁN POR LOS SUELOS PARA MORDERNOS



El pantano de la muerte

El pantano en concreto será uno de los niveles más inquietantes, no sólo de la saga *L4D* sino de cualquier franquicia de terror, ya que al entrar en contacto con el agua nuestro personaje se moverá más lentamente... Y en un juego como ***Left 4 Dead 2*** eso sólo puede significar problemas. Lo único bueno es que los zombies también se moverán más despacio en el agua, aunque no tanto como nos gustaría. ¿Se terminarán ahí los contratiempos? Pues no, siempre hay más problemas porque el dichoso pantano contará con su propio y letal enemigo: los Mudmen. Estos inmundos seres se arrastrarán por las profundidades lenta pero letalmente y si se meten en el agua contigo se volverán prácticamente invisibles lo cual, como imaginaréis, añadirá muchas complicaciones.

En ***Left 4 Dead 2*** vamos a volvernos locos pensando en los "mordiscos al tobillo" de los Mudmen y si estamos en el agua la tensión crecerá ya que sólo unas pequeñas ondulaciones en la superficie nos avisarán de su malintencionada presencia. Si jugamos online con el equipo de los zombies, lo mejor será enviar a los Mudmen primero ya que obligaremos a los supervivientes a mirar hacia el suelo... Ese momento será perfecto para atacarles sin compasión alguna con un Spitter o un Charger. Como véis todo está pensado y preparado para la batalla definitiva entre zombies y humanos... ¿Quién ganará? ■







ÉCHATE UN FIFA10 ONLINE



Y COMPITE CON TUS AMIGOS EN TU PS3 CON EL ADSL 10 MB DE TELEFÓNICA



29,90€/MES

DURANTE TODO UN AÑO

ROUTER WIFI GRATIS



CONTRATA EL ADSL RECOMENDADO POR PS3 EN TELEFONICA.ES/PS3, 1004 O TIENDAS TELEFONICA

Promoción válida del 5/10/2009 al 31/01/2009 para altas nuevas ADSL 10Mb. Precio sin promoción 44,90€/mes. Sujeto a permanencia de 12 meses. Impuestos indirectos no incluidos: Península y Baleares 16% IVA, Canarias IGIC 5%. Consulte cobertura y llamadas aplicables.





PlayStation Network







DARK VOID

GRANDES AVENTURAS CON PROPULSORES Y A LOCO

La ciencia ficción más alocada vuelve a estar de moda gracias al ingenio de Capcom. Propulsores, extraterrestres, rayos láser... ¡Y sin Klingons ni Jedis!

En la década de los 30 lo normal era lo que ahora consideramos antiguo. Eso, a no ser que en un viaje a través del Triángulo de las Bermudas acabemos viajando a otra dimensión paralela para encontrarnos con un invasión alienígena que trata de conquistar la tierra. Cosa que pasa aquí.

Rizando ya el rizo, los pocos supervivientes a la ofensiva planetaria tienen en Nicola Tesla su gran esperanza para hacer pervivir la especie. Este genio se dedica a lo suyo, inventar mediante tecnología inversa extraterrestre. Nosotros mismos, en el papel de William Agustus Grey, seremos los que probemos sus inventos exterminando a los enemigos de la humanidad.

En este punto es donde ***Dark Void*** se comienza a diferenciar del resto de shooters en tercera persona, en los artefactos que usaremos. El principal es un pack de cohetes adheridos a nuestra espalda que convertirá un simple shooter en mucho más.

Y es que gracias a este invento podremos diferenciar dos partes bien claras en la jugabilidad. La primera se desarrolla en tierra firme, de una manera muy similar a *Gears of War*. Haremos uso de las coberturas para ir avanzando a tiro limpio por niveles lineales pero excelentemente ambientados.

Por otra parte están las fases aéreas, que atravesaremos como si fuéramos el mismísimo Rocketeer. Estas se asemejan en su control a un juego de aivones, pero se ofrecen

¡'Volare', oh oh, cantare, uoooohhh!

CONTROLANDO UN PLATILLO VOLANTE

Durante las fases de vuelvo controlaremos a nuestro personaje con un jet pack a su espalda. La maniobrabilidad es extrema pero estaremos expuestos sobremanera a los ataque enemigos. Por eso precisamente, la gente de Airtight Games ha pensado que sería divertido poder secuestrar los platillos volantes enemigos.



Subiéndonos al 'capó' de las naves alienígenes podremos tomar el control de diversos artefactos futuristas al más puro estilo Crimson Skies.




Dark Void

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Airtight Games**
Editora: **Koch Media**
Precio: **No disponible**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Will

CREANDO UN NUEVO PROTAGONISTA

Uno de los mayores esfuerzos de Capcom ha sido el crear un personaje protagonista creíble y carismático. El personaje central de la trama pasa por ser un hombre normal en circunstancias extraordinarias, e irá evolucionando en sus habilidades a lo largo de la aventura. El equipo de desarrollo consultó con Keiji Inafume (*Megaman, Lost Planet*) para conseguir la manera óptima de mejorar al protagonista. Este aspecto se quedó al final en una simple mejora de armas al llegar al polvorín, haciendo uso de los créditos que vayamos ganando durante los combates de la aventura normal.

¡MIRA MAMÁ: SIN MANOS!
¡Mira mamá: fin diente!!

UN COMBATE A CUBIERTO
al estilo Marcus Fénix.

BONITO PAISAJE DESDE UNA vista de águila.

muchas más posibilidades para el jugador. Un buen ejemplo sería la habilidad de secuestras naves enemigas en pleno vuelo, para acto seguido usarla contra nuestros enemigos.

De esta manera, las dos caras de *Dark Void* quedan bien diferenciadas, pero la línea que las separa se diluye en ciertos puntos. Nos referimos a las partes en las que tendremos que usar cornisas y salientes verticales para cubrirnos en pleno vuelo. Suena algo extraño y funestamente parecido a uno de los bodrios del año, *Damnation,* pero por suerte la gente detrás de este título ha sabido dotar al protagonista de mayor carisma y movilidad que en el citado juego de Codemasters. El único tirón de orejas que podemos darle a este título es por la falta de

EMOCIONANTES COMBATES POR TIERRA, AIRE Y UN 'NI PA TÍ NI PA MI'

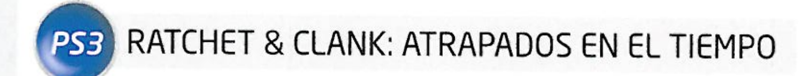
un modo multijugador a la altura de las posibilidades del protagonista. Sólo con pensar en un combate con 8 amigos a cielo abierto y coberturas dinámicas, se nos hace la boca agua. Por desgracia los diseñadores de ***Dark Void,*** Airtight Games, no lo han considerado prioritario en el desarrollo, por lo que tendremos que conformarnos con el modo historia.

Triando de los mejores

En el plano técnico hemos quedado sorprendidos por el buen aspecto y la fluidez con que funciona el juego, aún a pesar de quedarle todavía unos meses para su finalización. La culpa una vez más es del Unreal Engine 3. Son destacables la calidad de los paisajes o el esmero puesto en cada detalle del diseño de personajes, maquinaria y escenario.

Por si esto no fuera suficiente, ***Dark Void*** promete contar con una banda sonora de auténtico lujo, liderada por Bear McCreary, responsable de la música de Battlestar Galactica. Para la ocasión ha contado con la orquesta sinfónica de Hollywood, componiendo un total de 63 piezas que destacan por acompañar a la acción con gran acierto.

Lo cierto es que estamos ante un juego de esos que llegan por sorpresa, pero que sin hacer mucho ruido ha conseguido hacerse un hueco en nuestra lista de deseos. ■



PS3

Ratchet & Clank: Atrapados en el Tiempo
Género: Acción/Plataformas
Desarrolladora: Insomniac Games
Editora: Sony C. E.

Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



EL ASPECTO DEL JUEGO de Insomniac es el de una gran superproducción de animación al estilo Pixar

EL "CRONOCETRO" DARÁ A Clank el poder para manejar el tiempo

ALIENS, ROBOTS Y MANEJO DEL TIEMPO

El Lombax más famoso de toda la galaxia y su inseparable compañero robótico regresan para concluir la trilogía comenzada hace dos años.

El dúo "plataformero" más famoso del universo PlayStation regresa para dar por finalizada la trilogía que empezó con Armados Hasta los Dientes y prosiguió con En Busca del Tesoro.

En esta ocasión ambos protagonistas comenzarán separados entre sí (si has jugado a la segunda entrega ya conocerás los detalles) y de ti depende que vuelvan a encontrarse. En Atrapados en el Tiempo, en lugar de manejar a los dos personajes protagonistas a la vez, controlarás por un lado al pequeño robot Clank y por otro a Ratchet, el Lombax más famoso del universo... ¿o acaso piensas que es el único de su raza que sigue vivo?

El desarrollo del juego, al igual que en anteriores entregas, comprende acción y plataformas en partes iguales; ahora, además, Insomniac ha introducido un nuevo elemento que afectará por igual a los dos componentes principales del juego: la manipulación del tiempo.

Junto a un universo en el que el tiempo no funciona como debiera, descubriremos el control del tiempo de Clank. El pequeño robot te obligará a utilizar dichos poderes para, por ejemplo, "grabarte" abriendo una puerta con un interruptor para, más tarde, reproducirlo mientras el Clank del presente sale por dicha puerta. La cosa promete.

EL TIEMPO EN TUS MANOS

Insomniac ha puesto especial énfasis en esta ocasión en la manipulación del tiempo: plataformas que se destruyen y se reconstruyen automáticamente, acción lenta o, incluso, congelada... Y por supuesto, los nuevos poderes de Clank.

El pequeño y simpático robot compañero de Ratchet será capaz de manipular el tiempo a su antojo, algo que será indispensable para superar ciertos retos que Atrapados en el Tiempo nos planteará continuamente. Por ejemplo, si mantenernos sobre una baldosa abre la puerta que tenemos que atravesar, tendremos que grabarnos primero pisando la baldosa y después reproducir nuestra acción mientras atravesamos la puerta. Podremos grabar hasta cuatro "Clanks", así que la cosa parece que dará mucho juego...





LOS CREADORES SE HAN permitido la licencia artística de hacer nevar sobre una virtual París.



EL EFECTO DE VELOCIDAD al agachar al personaje está muy logrado.



LAS PRIMERAS FASES TE servirán para aprender los trucos más habituales.



MUCHAS DE LAS PRUEBAS consisten en hacer puntuaciones altas por acrobacias.



Shaun White Snowboarding World Stage

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Puntuaciones**
Idioma:
Voces
Textos

LA NIEVE NUNCA CAE A GUSTO DE TODOS

Y en esta ocasión sólo ha nevado a gusto de los usuarios de Wii que podrán disfrutar del segundo juego de Shaun White en exclusiva y recorriendo el mundo.



LA PERSONALIZACIÓN DE LOS personajes ha sido incrementada.

En qué estaría pensando Nintendo cuando creo la Balance Board y no consideró que se pudiesen conectar cuatro en la misma consola. Eso es lo que se estarán preguntando los creadores de esta secuela de *Shaun White* que vuelve a incorporar el soporte para la tabla y vuelve a chocar con este impedimento que resta protagonismo a la opción de control 'con los pies'. Así que, con el mando en la mano, se podrá competir con Wii Motion Plus o sin él, deslizando a los personajes por las 75 pruebas disponibles en ocho montañas que recorren desde pistas en mitad de Times Square o París, hasta lugares inaccesibles de Canadá y Japón. El sistema de control es el mismo del juego anterior, el mando casi simula la tabla y lo que hagas con él lo hará la tabla.

En tu mano estará optar también si quieres que los otros personajes compitan contra ti o sean compañeros de equipo y que la carrera de ascenso al Top 5 que da acceso al Campeonato World Stage junto a Shaun White, sea en un modo cooperativo.

No es que el aspecto gráfico haya sufrido grandes modificaciones, pero sí que se nota que el juego es más fluido y cuenta con mayor número de efectos de partículas e iluminaciones que sólo resultan ser un incordio cuando hay más de un jugador en pantalla. Es entonces cuando alguna ralentización (que en el modo de un jugador no se aprecia) sale a relucir. La segunda entrega de *Shaun White* valdrá la pena como ya lo valía la primera, pero sigue echándose en falta un modo online. ■

El aeropuerto

PUNTO DE REUNIÓN

Las pruebas a las que tendrás que acceder antes del llegar al campeonato World Stage (para el que tendrás que llegar al Top 5 mundial) estarán disponibles desde la pantalla del aeropuerto donde, además, podrás encontrar el acceso a repeticiones, vídeos e imágenes desde la pantalla del portátil que se ve en el suelo. También habrá juegos en una máquina recreativa para la que el juego te exige tener un Wii Motion Plus.



PC PS3 360 FAIRYTALE FIGHTS

CAPERUCITA ROJA... TANTO COMO LA SANGRE

Los cuentos infantiles de toda la vida se llenan de sangre, gore y humor negro. Elige entre Caperucita Roja, Blancanieves, Juan o el Emperador Desnudo y ponte a cortar cabezas.

Si estás harto de que te cuenten las mismas historias con la ñoñería de siempre, este será el título que conseguirá romper con los clichés y manierismos de las fábulas más famosas. Después de Fairytale Fights no volverás a ver de la misma manera a personajes como Caperucita Roja o Blancanieves. Porque más que historias para niños parecerán películas de Tarantino, con sangre, chistes, desmembramientos y locuras por el estilo. Efectivamente, será un juego muy pero que muy sangriento a pesar de su aspecto cartoon, que recuerda a ciertos cortometrajes independientes de animación en 3D. Además de desmembrar y cortar en secciones a todo lo que se mueva con asombrosos movimientos especiales, también tendrá cabida para las plataformas e incluso para la resolución de algún que otro puzzle. Pero lo más importante será abrirse paso a través de los enemigos a golpe de hacha, espada o cualquier cosa que permita trocear la carne y llenar el escenario de sangre fresca que, por cierto, será volumétrica y podremos utilizarla para resbalar sobre ella y desplazarnos más deprisa. El desarrollo será bidimensional aunque el juego estará completamente en 3D (de





Multijugador para cuatro...¿Amigos?

CUATRO PERSONAJES DIFERENTES CON MODO COOPERATIVO

Elige entre: Caperucita Roja, El Emperador Desnudo, Juan (de "Juan y Las Habichuelas Mágicas", no nuestro simpático redactor) o Blancanieves. Y prepárate para dar caña a diestro y siniestro en el modo cooperativo para cuatro jugadores. Podrás activar o desactivar el fuego amigo, todo dependerá de si tus compañeros son unos señores caballeros y te dejan las suficientes monedas. Si ves que alguno de tus amigos se pasa de listo, no lo dudes ni un momento ya que para eso han incluído movimientos especiales con los que cortarle en mil pedacitos y recuperar algunas monedas.



LOS ENEMIGOS Y SU DISEÑO SERÁN A CADA CUAL MÁS DISPARATADO...





Fairytale Fights

Fairytale Fights

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Playlogic**
Editora **Kochmedia**
Precio **49,95€**

Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces:
Textos:



EL MODELADO de los personajes es excelente y divertido



LA SANGRE será la gran protagonista de Fairytale Fights



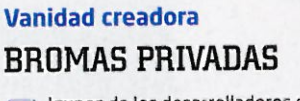
LOS ESCENARIOS estarán llenos de detalles y animaciones

LOS ENFRENTAMIENTOS CON ENEMIGOS FINALES PROMETEN ESPECTACULARIDAD Y RISAS

hecho utilizará el famoso motor gráfico Ureal Engine) esto quiere decir que la cámara irá "sobre raíles" -no podremos manejarla- con un travelling que nos seguirá desde el principio hasta el final de la fase. Antes de meternos de lleno en uno de los niveles-masacre, pasaremos por escenario que servirá de lobby, en el cual será posible interactuar con otros personajes, así como realizar otras actividades que no sean, ejem... matar. Cuando acabemos con un enemigo, este soltará varias monedas que podremos gastar en el pueblo para comprar nuevas armas o invertir dicho dinero en construir esculturas de nuestro personaje, que estén a la altura de su fama. Los enemigos y su diseño serán a cada cual más disparatado y veremos de todo: carpinteros locos, gnomos cabreados, soldaditos de plomo...
También habrá tiempo para enfrentarnos a enemigos finales en combates que prometen espectacularidad y risas a partes iguales. Gracias a Fairytale Fights podremos superar todos nuestros traumas con los cuentos infantiles pero ni se os ocurra ponérselo a un niño o se los crearéis a él. ■

Vanidad creadora

BROMAS PRIVADAS



Algunos de los desarrolladores de Fairytale Fights aparecen como personajes secundarios en el juego pero... ¿Será posible matarlos?





PC 360



Venetica

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Deck13**
Editora: **Koch Media**
Precio: **Sin confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

360 PC VENETICA

SE TRATA DE ROL, pero en tiempo real y con muchas dosis de acción, y con una guapa protagonista.

ESTÁS 'DE MUERTE'

Un juego de acción y rol con la ciudad de Venecia como escenario de fondo. La hija humana de la mismísima Muerte se enfrenta a cientos de enemigos.

Los desarrolladores alemanes de Deck 13, autores de aventuras gráficas como Ahnk o Jack Keane, saltan de género y nos presentan un título de acción y rol muy original. *Venetica* es una aventura donde tendremos que encarnar a Scarlett, la bella hija humana de la mismísima muerte, que tendrá que hacer el trabajo sucio de su padre y llevarse al más allá a una panda de indeseables no-muertos que pululan por el mundo de los vivos.

La muerte te sienta tan bien

Lo mejor de Scarlett, además de no ser un esqueleto cubierto por una túnica sino mostrar una generosa ración de carne, es la imprescindible guadaña que lleva consigo y todas las habilidades mágicas que posee gracias a sus genes paternos.

Una historia no demasiado compleja llevará a nuestra protagonista a las calles de *Venetica*, una ciudad inspirada en la inmortal ciudad italiana de los canales y las góndolas. El juego mezcla elementos de los juegos de acción, de las aventuras gráficas y de los juegos de rol más convencionales. Para ir avanzando en la historia es fundamental hablar con un gran número de PNJs (personajes no jugables) que nos irán ofreciendo misiones, nuevos objetos y armas, transacciones económicas y que irán desvelando la trama principal. Técnicamente, *Venetica* no es un título demasiado puntero, aunque cuenta con algún detalle interesante.

PARA ENFRENTARSE A LOS jefes finales habrá que aprender la forma de derrotarlos.



LAS ARMAS BLANCAS SON la debilidad de nuestra heroína de ultratumba.



GTA Chinatown Wars

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Rockstar Leeds**
Editora: **Rockstar**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Estadísticas y multijugador**
Idioma:
Voces
Textos







LA GUERRA CHINA LIMPIA LAS CALLES DE LIBERTY CITY

Incrédulos aún por el fracaso en ventas del título de DS, los jefes de Rockstar se la juegan sacando el mismo título con alguna mejora para la portátil de Sony.

No asumir el fracaso en ventas de *GTA Chinatown Wars* en DS habría sido de necios. Rockstar no sólo lo acepta, sino que quiere 'vengarse' con una versión mejorada del juego para PSP. En esta ocasión el jugador podrá disfrutar de unas texturas gráficas de muchísima mayor calidad, un formato panorámico y una cámara que modifica el zoom en las misiones de conducción (casi todo el rato) para solventar el problema de la poca visibilidad cuando se conducía a gran velocidad en DS. Cualquiera que se ponga delante del juego se dará cuenta de que los objetos cuentan con más polígonos, existen muchos más efectos de luces y la iluminación entre el día y la noche y en función del clima varía en gran medida el aspecto del juego.

Al apartado técnico se unen algunos añadidos como misiones exclusivas y una modificación de todos los minijuegos táctiles para que puedan ser jugados a través de los controles de la PSP, desviándolos, mayoritariamente, hacia los botones L y R. Todas las opciones que había en DS están en PSP y en algunos casos, como en las emisoras de radio, expandidas (cuenta con 7 nuevas). Este vitaminado *GTA Chinatown Wars* hará que la historia de venganza de Huang Lee alcance a un público mayor que el llegó a ella a través de DS. ■

La noche

LUCES DE LA CIUDAD

Resulta curioso ver ahora el *GTA Chinatown Wars* de DS al lado del de PSP porque lo que antes considerábamos una auténtica proeza en la consola de Nintendo, se convierte en una nimiedad al lado del acabado visual conseguido en PSP. Prueba de ello son las escenas nocturnas que cuentan con iluminación de farolas y de los faros de los coches.

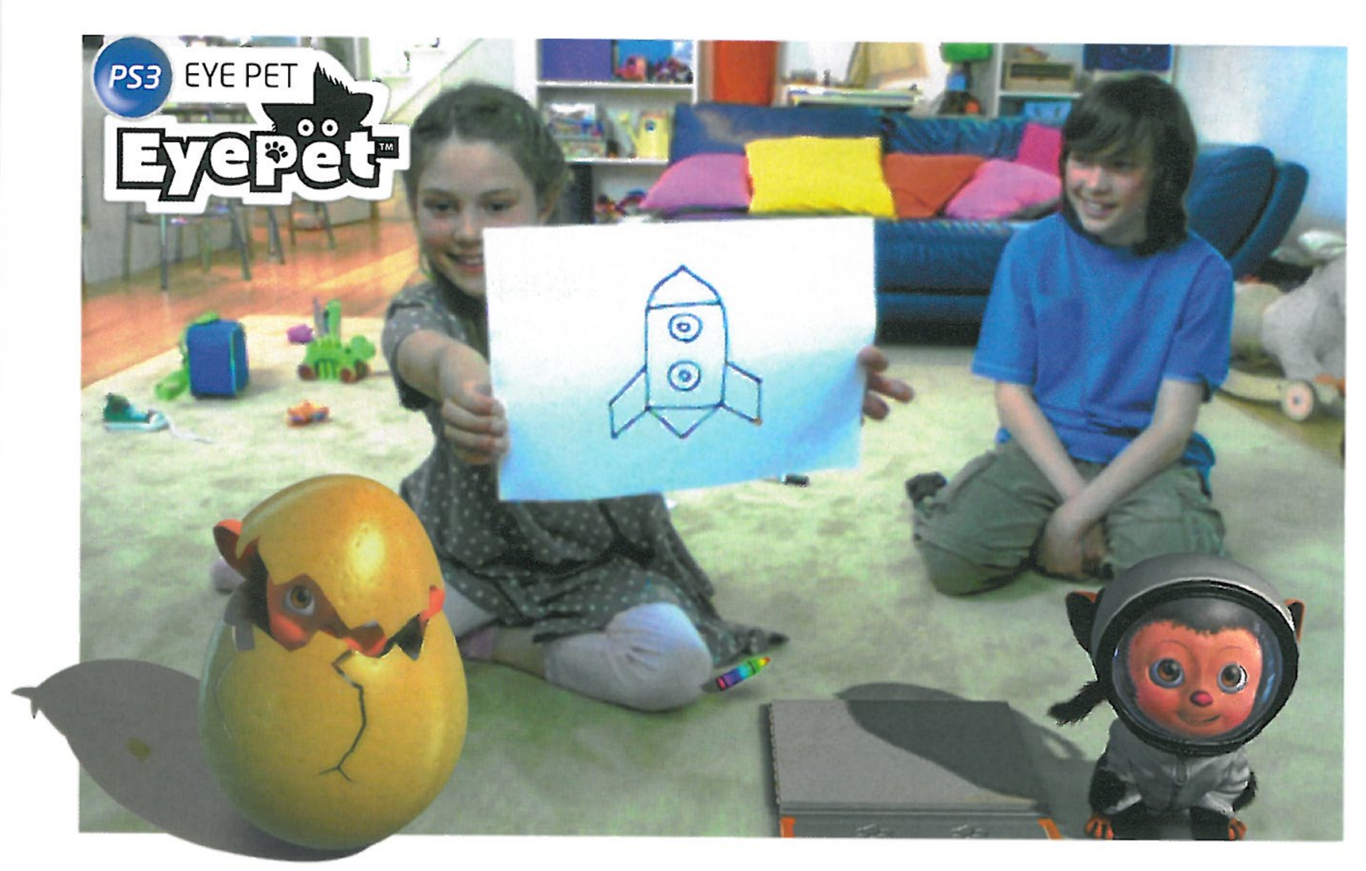


iPhone

EN UN MES A DEDAZOS

A Rockstar le ha molado lo de sacar versiones de sus juegos portátiles para la plataforma de Apple. Si hace nada se anunció que Beaterator tendría una versión iPhone, lo de recorrer las calles de Liberty City desde el teléfono va a ser posible tan sólo u n mes después del lanzamiento del juego en la portátil de Sony.







Eye Pet

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **Sony**
Editora: **Sony**

Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces: NO
Textos:

UNA MASCOTA CASI DE VERDAD

La realidad aumentada empieza a darnos alegrías. Sony nos regala una adorable mascota virtual que vivirá en nuestro salón gracias a PS3. ¿A que quieres una?

Seguro que los niños, si tienes, te están pidiendo una mascota y, claro, tú no quieres tener nada peludo y baboso correteando por la casa. Pues la mejor solución es *Eye Pet*, una mascota que jugará y correteará por tu salón de manera virtual gracias a la cámara de Playstation 3 (que se incluye con el juego). Se trata de realidad aumentada, un término que se está poniendo muy de moda en el mundo de los videojuegos y que Sony ha aplicado de manera brillante para crear una mascota que te oye, reconoce tu voz, juega contigo y hasta responde a tus caricias y juegos.

Eye Pet le presenta al jugador (o a los jugadores, porque permite guardar varias mascotas) un huevo que hay que cuidar hasta que nace de él un peludo simio de ojos encantadores. A partir de su primer minuto de vida, esta mascota virtual aprenderá de su dueño todo lo que él quiera enseñarle.

La mascota es increíblemente real y responde a toda clase de estímulos. La puedes acariciar, jugar con ella e interactuar de múltiples formas, gracias a una 'cartulina mágica' que se convierte en cientos de cosas: en una esponja para bañarla, en un secador, en un cepillo, en un juguete...

El juego incluye decenas de minijuegos que sirven para conseguir que la mascota vaya un paso más allá. ■

Dibuja

DEL LÁPIZ AL JUEGO

Uno de los juegos que podemos realizar con nuestra mascota virtual nos permite hacer un dibujo (un coche, un avión, un cohete...) y mostrarlo a la cámara de nuestra Playstation 3. El programa lo reconocerá y nuestra mascota será capaz de hacer una copia prácticamente exacta de nuestro dibujo. Luego podemos 'hacer realidad' el dibujo y jugar con él con nuestra mascota. Súbelo al avión que has dibujado y hazlo volar a través del juego. Una experiencia genial que encantará a los más pequeños de la casa. Seguro.


LA MASCOTA ES CAPAZ de dibujar lo que tu dibujes,


CONVIERTE EL DIBUJO EN realidad y... a volar.



PUEDES PEINAR Y VESTIR a tu mascota con cientos de complementos.



PUEDES IR A PESCAR a un acuario junto con tu mascota.

¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

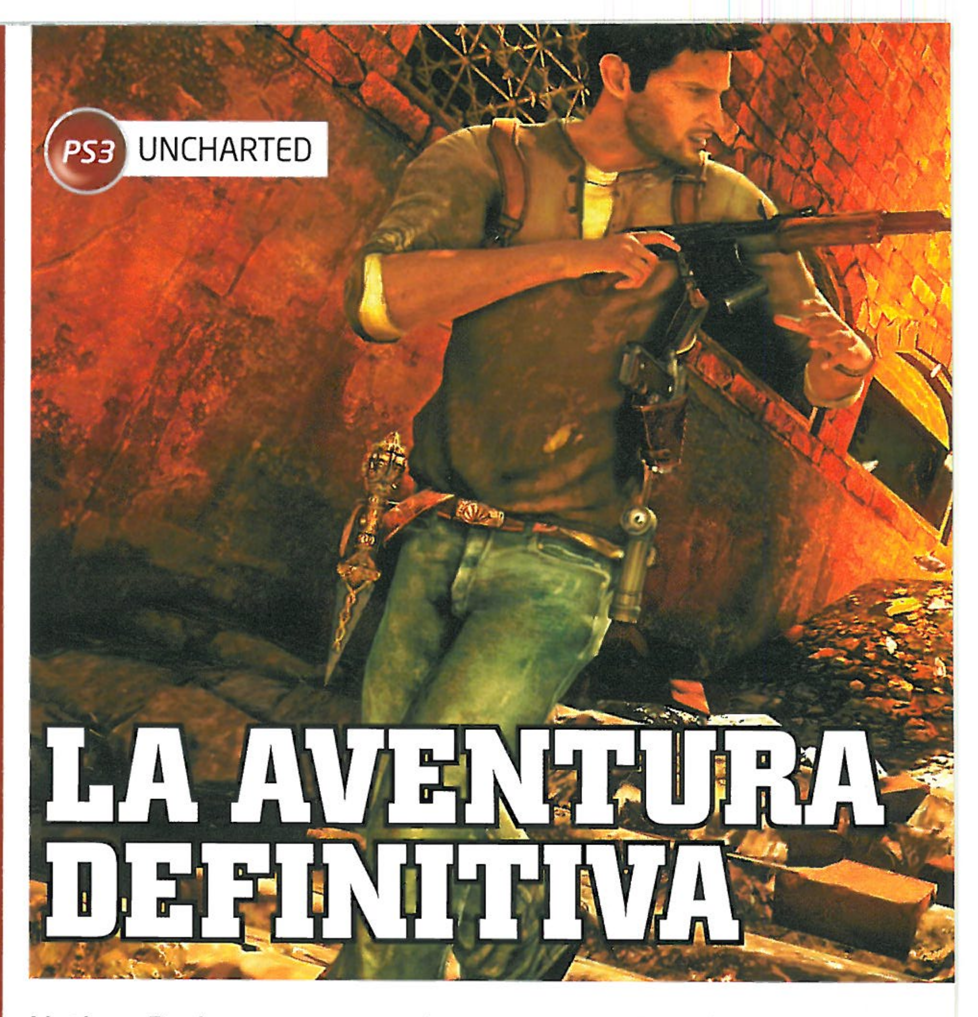
Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.



Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno
para cumpleaños,
despedidas de soltero
y eventos de empresa.
La experiencia de
videojuegos
más inmersiva
del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO
CINES
www.yelmocines.es
YELMO
CINES
cinegames
Más información en: www.cinegames.es

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



PS3 UNCHARTED

LA AVENTURA DEFINITIVA

Nathan Drake regresa con la mayor aventura de la historia de PlayStation 3 y, al mismo tiempo, con el que puede llegar a convertirse en el mejor juego jamás creado para la consola de Sony.

El primer *Uncharted* aún sigue considerándose uno de los mejores y más completos títulos creados para PlayStation 3. Desde su aparición, hace ya casi dos años, Naughty Dog ha estado investigando todas las posibilidades de la consola de Sony con el objetivo de llevar la aventura de Nathan Drake a un nuevo nivel; la combinación de géneros de la primera entrega recibe una nueva vuelta de tuerca en *Uncharted 2*. Un argumento digno de la mejor película de Indiana Jones y el mejor motor gráfico que hemos visto en PS3 completan la oferta de Naughty Dog; pero vayamos por partes...

El juego que lo tiene todo

Naughty Dog ha tomado elementos de algunos de los mejores juegos de los últimos años, los ha refinado y los ha unido en *Uncharted 2*. La nueva aventura de Drake va encadenando a la perfección situaciones que recuerdan a *Tomb Raider* (plataformas y exploración), *Gears of War* (enfrentamientos) o *Splinter Cell* (sigilo), pero todas ellas con un estilo muy particular. Según sus creadores, se ha mejorado el equilibrio entre las diferentes situaciones del juego con respecto a la primera entrega, estableciendo un 60% del juego en escenas de acción y el 40% restante en exploración y resolución de puzzles. Pero *Uncharted 2* es mucho más que una simple sucesión de escenas, ya que todas ellas están unidas por un sublime argumento que forma la tan "perseguida" sensación cinematográfica. En el juego de Naughty Dog sólo hay cargas en el arranque del juego, después no hay un solo parón, algo que ayuda a mejorar la experiencia. Pero eso no sería un logro si no tuviéramos en cuenta la impresionante calidad gráfica con la que cuenta el juego.

El hardware de PS3, al límite

Se podría decir de muchas maneras, pero ninguna tan clara como esta: *Uncharted 2* tiene el apartado gráfico más complejo, detallado y espectacular de todo el catálogo de PlayStation 3. Para lograr tal resultado, sus programadores han evolucionado el engine 3D de la primera entrega y, haciendo uso de algunos nucleos del procesador Cell para

PS3



Uncharted 2: El Reino de los Ladrones

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Naughty Dog**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-10**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos **9.7**
Sonido **9.5**
Jugabilidad **9.6**
Adicción **9.4**

Nota final



La opinión

EL TÍTULO DE Naughty Dog se ha ganado a pulso esa nota y el hecho de que, desde aquí, lo nombremos "compra obligada" para cualquier usuario de PS3. Uncharted 2 lo tiene todo: acción, exploración, puzzles, plataformas, multijugador...



Por Lázaro "Doc"

>La experiencia cinematográfica es perfecta.
>Su engine 3D es el mejor que hemos visto en PS3.
>El modo multijugador añade horas de diversión.

Arriba y abajo

>Que no tengas PS3 para poder disfrutar del mejor juego del año.
>Encontrar algunos tesoros es muy difícil.

TODAS LAS PANTALLAS EN estas tres páginas son del juego en tiempo real.

LA AVENTURA TE LLEVARÁ de Turquía al Himalaya, pasando por Borneo y Nepal.

SU ARGUMENTO, SU ENGINE 3D Y LA MEZCLA DE GÉNEROS LO CONVIERTEN EN EL MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION 3

realizar tareas gráficas, han alcanzado un nivel de calidad nunca visto en PS3. No hay un solo rincón "descuidado" en sus inmensos escenarios, mires donde mires encontrarás un objeto, una estructura o, en el peor de los casos, una textura de alta calidad. La profundidad de cada nivel es absoluta, no hay niebla ni trucos que camuflen el horizonte "inalcanzable" de los escenarios y los efectos gráficos como los del agua, en general (lluvia, nieve, riachuelos y "efecto mojado" en los personajes), los diferentes niveles de iluminación y "soft shadows" y la naturaleza viva que compone cada nivel acercan al juego a unos niveles de realismo realmente impactantes. El ritmo narrativo que sus creadores han ofrecido a la aventura ayuda a apreciar muchos de los detalles del juego a través de diferentes juegos de cámara y perspectivas fijas para mostrar determinados detalles.

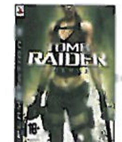
Aunque el desarrollo del juego estará impuesto por su argumento o, lo que es lo mismo, estará "guionizado", *Uncharted 2* ofrece la suficiente libertad para completar cada objetivo sin hacer que el jugador se sienta atrapado en una espiral de acciones espectaculares pero preprogramadas. A la hora de hacer los puzzles es imposible "saltarse el guión", pero la gran mayoría de escenas de acción pueden afrontarse con total libertad; en esta nueva entrega se ha potenciado el elemento stealth y muchos de los enfrentamientos con los soldados enemigos pueden llevarse a cabo sin hacer un solo disparo... siempre y cuando sepas como moverte, donde colocarte y la posición de los enemigos en el escenario. Para adquirir dichos conocimientos será necesario "fallar" en nuestro intento

Modo multijugador

COMPARTE LA EXPERIENCIA

El "componente shooter" de Uncharted 2 está tan bien acabado que los chicos de Naughty Dog, inteligentemente, han decidido expotarlo a través de un modo multijugador on-line que nada tiene que envidiar a los grandes del género como Gears of War. La mecánica de juego es idéntica a la del modo historia: podrás agarrarte de salientes, ocultarte tras cualquier obstáculo o pared, saltar, escalar... pero con el objetivo de acabar con cualquiera de los oponentes o del equipo contrario (10 jugadores, máximo) y el uso y la adquisición de "modificadores" (como en COD). Junto al clásico deathmatch (todos contra todos o por equipos), el juego incluye los modos Saqueo (tipo CTF), Guerra de Turba y Reacción en Cadena (captura de zonas), Rey de la Colina, Supervivencia, Fiebre del Oro y Cooperativo a lo largo de siete escenarios diferentes. El modo coop permite hasta tres jugadores participar en zonas del modo historia repletas de enemigos.

Interferencias



TOMB RAIDER: UNDERWORLD



GEARS OF WAR



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT


EL ESCENARIO DEL TREN comprende un total de 40 kilómetros.

Un guión de película

ACTORES VIRTUALES

Aunque no llega, por suerte, al nivel de secuencias "no jugables" de MGS4, *Uncharted 2* cuenta con una serie de escenas de video y generadas por la consola para desengranar su argumento. La captura de movimientos, la animación facial (la mejor que hemos visto nunca y hecha a mano) y la fuerte personalidad de los personajes nos meterá de lleno en la aventura.





LAS LUCHAS EN ESTA entrega son más complejas que en el primer Uncharted.

y reintentar el escenario, algo que harás en más de una ocasión ya que, aunque el juego no es tan difícil como, por ejemplo, *Ninja Gaiden Sigma 2*, su curva de aprendizaje está ajustadísima. Tras completar el juego por primera vez, habíamos reintentado un total de 112 veces... y tardamos casi 12 horas en completarlo (con el 30% de los tesoros). Y eso, sin contar con la posibilidad de comprar efectos gráficos y modificadores con el dinero conseguido ni con el nuevo modo multijugador, otra de las significativas novedades de esta entrega. 10 jugadores podrán participar en niveles deathmatch, team deathmatch y búsqueda del tesoro y hasta tres podrán hacerlo de forma cooperativa a través de pasajes superpoblados de enemigos extraídos del modo historia del juego. Podríamos llenar una revista hablando de las excelencias del título, pero intentaremos resumirlo: ***Uncharted 2*** es la mayor aventura jamás creada para PS3, , un juego que todos los poseedores de la máquina de Sony deberían tener en su colección. ■


LA VARIEDAD DE OBJETIVOS y escenarios es uno de los puntos fuertes del juego.


AYUDAR A DESCONOCIDOS SÓLO lleva a desgracias. ¡Que se lo digan a la de rojo!

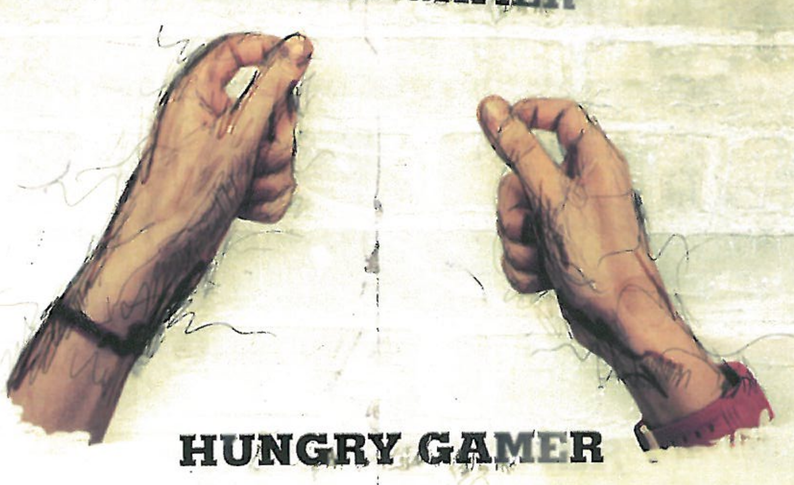

TENDRÁS LIBERTAD PARA AFRONTAR muchos de los objetivos del juego.


LAS MOMIAS EN EL hielo se conservan mejor que en salmuera.

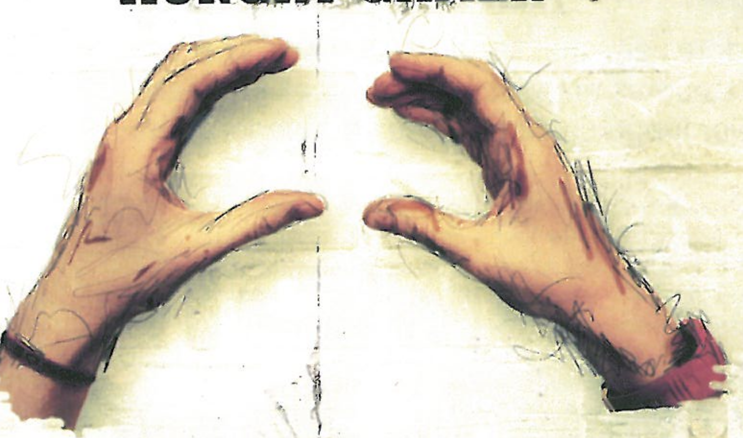
CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER





JUEGA COMO TÚ QUIERAS

LLEGA LA CARRERA DEFINITIVA

Convertir a los jugadores en amantes de los coches. Transformar a los apasionados del automovilismo en jugadores empedernidos. Ese es el objetivo de Forza Motorsport 3, posiblemente el mejor juego de carreras de esta generación.

El primer paso cuando vamos una tienda con el objetivo de comprar un juego es claro, echar un vistazo a las características del susodicho en su contraportada. En ese aspecto *Forza Motorsport 3* cumple con creces: 400 coches, más de 100 circuitos, centenares de pruebas, un modelo de conducción realista...

Pero es mucho más que eso. Se trata de una apuesta arriesgada, tratar de hacer accesible la simulación automovilística más salvaje. Para ello facilita las cosas a aquellos que no han nacido con un volante en las manos, pero a la vez permite que el jugador experimentado disfrute como un niño pequeño con el comportamiento de cada coche, las posibilidades de configuración, la comunidad online., etc...

De hecho *Forza 3* es casi como un puzzle repleto de piezas de otros grandes juegos de conducción más algunos toques completamente originales. Y lo mejor es que todas casan a la perfección creando la experiencia de carreras definitiva. De *GRID* tiene la posibilidad de rebobinar la acción unos segundos, de anteriores *Forza* la calidad de la simulación, y de *Gran Turismo*, el modo carrera que consigue mezclar rol (ganamos experiencia y dinero con cada prueba) con el mundo de las cuatro ruedas. Podríamos seguir enumerando ejemplos, pero debería valer con decir que normalmente los juegos de coches destacan por tener un especial cuidado en un determinado aspecto. La creación de Turn 10 Studios destaca porque todo se acerca a la perfección.



OCHO COCHES Y UN sólo ganador. Próxima carrera en tu casa.

Sólo hay que echar un vistazo al acabado gráfico para ser conscientes del extramo cuidado y mimo que se ha puesto en este su nuevo retoño. Y es que pocos



>Sistema de control exquisito.
>Toneladas de coches, eventos y circuitos.
>Una revolución en el terreno online

Arriba y abajo

>No hay carreras nocturnas.
>Tan sólo ocho coches en pista
>No tener un volante.

Coches a tutiplén

HASTA 400 SALPICADEROS



El garaje de Forza Motorsport 3 es de los más amplios que hemos podido ver hasta la fecha en un videojuego. La intención de la desarrolladora era satisfacer las fantasías automovilísticas de todos los que se atrevieran a probar su próxima creación. Según las palabras de Dan Greenawalt, "hay gente que lo que quiere es hacerse con el Volkswagen que conduce en la realidad. Pues lo tenemos. En cambio hay gente que lo que busca es conducir el coche de sus sueños. También lo tenemos".
Y la verdad es que cumplen su objetivo, contando incluso entre sus filas con un buen puñado de Ferraris en exclusiva. Además, cada modelo está recreado con tal detalle que incluso los salpicaderos son réplicas de los reales. Y eso es mucho decir teniendo en cuenta que incluye hasta 400 creaciones que bien podríamos haber visto en Marca Motor...



títulos de este tipo pueden presumir de funcionar a 60 cuadros por segundo. A primera vista quizás se considere un detalle menor, pero así se consigue que la simulación alcance cotas inexploradas, concediendo al jugador la posibilidad de controlar al más mínimo detalle las reacciones de su vehículo.

La clave para esto también reside en la física de los bólidos, completamente realista sea cual sea el nivel de control que queramos tener sobre la pista. Se puede decir que cada uno de los 400 coches se comporta realmente como lo haría en la carretera. Este aspecto es de capital importancia puesto que a diferencia de lo visto en otros títulos del género, tan sólo media hora después de haber comenzado el modo carrera tendremos a nuestra disposición cerca de un centenar de coches, con algunos bólidos que ya querrían para sí algunos pilotos profesionales.

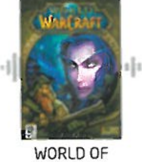
Por desgracia, no podemos decir que estemos ante un juego perfecto, dado que se nos ocurren diversos aspectos que no están incluidos en los dos DVDs que componen el título. Nos referimos a variaciones en la metereología, un sistema de daños en los coches que realmente refleje los destrozos de choque a 200 km/h como lo que es, y no como un conjunto de arañazos en la pintura, o la posibilidad de correr a distintas horas del día o la noche.

Afortunadamente, estas pequeñas taras son menores y quedan sepultadas por la montaña de aspectos destacables que podremos encontrar, y que hemos ido enumerando, con una salvedad: su comunidad. Y es que el mayor logro de *Forza Motorsport 3* es conseguir arropar a absolutamente todos los aficionado a la velocidad en su parte online, permitiendo que las creaciones de todos los jugadores (pinturas, tuneos, videos, configuraciones...) puedan compartirse a través de Xbox Live. ¿Se puede pedir más?

Interferencias



GRAN TURISMO



WORLD OF WARCRAFT



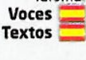
POKEMON

LA CREACIÓN DE TURN 10 STUDIOS DESTACA PORQUE TODO EN ELLA SE ACERCA A LA PERFECCIÓN





Forza Motorsport 3

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Turn 10 Studios**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 8**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
9.0	9.0

Jugabilidad	Adicción
9.5	9.5

Nota final



La opinión

SIN LUGAR A dudas una opción segura para los amantes de la velocidad y una de las obras maestras del género.
Por derecho propio, la última creación de Turn 10 Studios se convierte en el rival a batir por Gran Turismo 5... Cuando llegue.



Por Juan "Xcast"

PC 360 PS3 OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

DISPAROS TAN REALES QUE CASI DUELEN

La guerra más realista posible vuelve al mundo de los videojuegos para plasmar en pantalla toda la complejidad de un conflicto armado real. Estrategia, acción y muchas dosis de paciencia son requeridas.

Empecemos con una comparación. *Operation Flashpoint: Dragon Rising* es a la acción desenfrenada lo que un calamar a la fauna de la meseta castellana. Esto no quiere decir que el calamar no esté 'rico, rico', como tampoco significa que *OF: DR* sea malo. Simplemente es que si lo que te apetece es un buen cochinillo, te equivocas de restaurante.

La propuesta de esta peculiar franquicia de acción siempre ha estado del lado del realismo, y esto no siempre es divertido. La guerra moderna tiene mucho de estrategia y otro tanto de paseo por el campo. Eso es lo que diferencia a esta creación de Codemasters de sus competidores, un ritmo de juego de juego pausado.

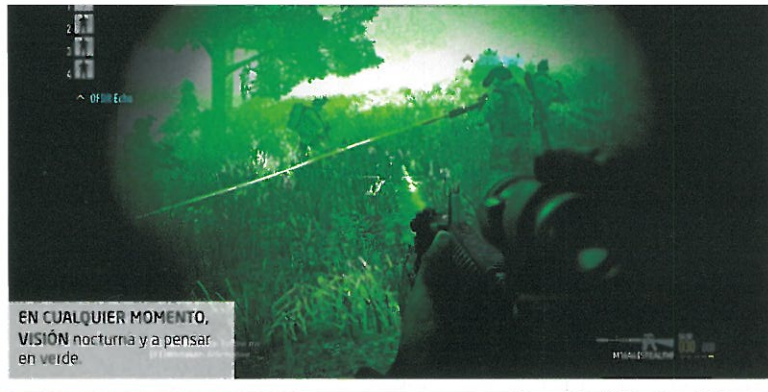
La acción se desarrolla en una isla imaginaria llamada Skira, donde tiene lugar un conflicto armado que requiere de la intervención de los marines americanos. Nosotros seremos uno de ellos, concretamente el líder de un pelotón de cuatro soldados. Por tanto deberemos dar órdenes a nuestros hombres mediante un sistema de menús radial tremendamente accesible tanto en PC como en la versión de consolas. La variedad de opciones tácticas es inmensa, igual que el grado de libertad que impregna cada misión.

Y es que ante cada encomendación de los altos mandos podremos actuar de mil y una maneras distintas, dependiendo cada elección de nosotros mismos. Es lo que pasa teniendo 220 kilómetros cuadrados de isla abiertos a la exploración. Podremos movernos a pie, en coche, helicóptero, tanque... Pero independientemente de nuestro medio de locomoción la constante será un enemigo que existe con independencia de nuestra presencia. Es decir, podrán divisarnos a kilómetros, pedir refuerzos, patrullar...



EL REALISMO EN LAS armas y la representación de escenarios queda patente.

COMBATES PAUSADOS Y ESTRATÉGICOS SON SU SINGULAR APUESTA



EN CUALQUIER MOMENTO, VISIÓN nocturna y a pensar en verde.

LA PRECISIÓN DE LAS armas de asalto dejan bastante que desear.



MONTONES DE VEHÍCULOS **A** nuestra disposición ¡Es la guerra!

Bohemia

HISTORIA DE UN DESENCUENTRO

La primera entrega de la saga fue desarrollada por un grupo de programación novel llamado Bohemian Interactive. Más tarde esta compañía se separó de Codemasters perdiendo con este cambio la propiedad sobre Operation Flashpoint. Este movimiento lo aprovecharon para crear una nueva saga, basada en los mismos principios que su primera obra. Hablamos de ArmA. Un gran juego sólo disponible para PC por el momento. Aún así, esta secuela está a la altura del original.



> Trabajo técnico excelente.
> Buenos modos multijugador.
> Variedad de situaciones y armas.

Arriba y abajo

> La paleta de colores.
> La IA enemiga decepciona en ocasiones.
> No es para todos los públicos.

COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES Y COMPETITIVO HASTA PARA 16 JUGANDO ONLINE

Por tanto, si comulgamos con el estilo realista que se nos ofrece, estamos ante una cita obligada con sus más de 50 armas y sus excelentes modos multijugador. Estos van desde un cooperativo con tres amigos durante la campaña, hasta combates a cara de perro con 16 jugadores en PC o 8 en consolas.

Técnicamente hay pocas pegas que ponerle, puesto que mostrar un escenario tan vasto con total fluidez es una proeza digna de elogio. Si acaso, podríamos achacar que la paleta de colores que se usan es demasiado oscura, como sin vida. Cuestiones de diseño. Y ya la guinda es el excelente doblaje a nuestro idioma, que nos hará entender a nuestros soldados cuando expresen sus emociones sobre el campo de batalla (sí, tienen emociones y sienten miedo, dolor, ansiedad...)Se trata de una propuesta singular y diferente, pero sigue siendo un bocado de gourmet para todos esos aficionados a la acción que se han cansado del exceso de imaginación que esgrimen tantos títulos de acción en los últimos tiempos. Si somos capaces de comulgar con su ritmo pausado y su realismo extremo, encontraremos una sorpresa más que grata que añadir a nuestra colección.



Interferencias


OPERATION FLASHPOINT


ARMA II


GRID

PS3 PC XBOX 360



Operation Flashpoint 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **59,95€(Ps3 y 360) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 16**
Idioma: **Voces**

Pegi



Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.5

Nota final

8.5

La opinión

UNA PROPUESTA PARTICULAR, pero altamente interesante para un sector del público. Aunque todas las versiones son buenas, La de PC es ligeramente superior a las versiones de consola por sus sistema de control y por tener un apartado técnico algo mejor acabado.



Por Juan "Xcast"

PS3 360 TEKKEN 6

EL REGRESO DE LOS LUCHADORES EXTREMOS

Al fin, la sexta entrega del Torneo del Puño de Hierro llega a PlayStation 3 y, por primera vez en su lanzamiento, a una consola no fabricada por Sony. La mejor lucha 3D y, sobre todo, una gran cantidad de extras conforman la entrega más completa y ambiciosa de la saga de Namco.

Las versiones domésticas de las saga *Tekken* siempre han sido todo un referente en el género, y no sólo por su calidad técnica y su tremendo parecido a la versión original para recreativa. Sus extras exclusivos para consola han convertido cada una de las entregas en compra obligada para los amantes de los grandes juegos, aficionados o no a la lucha; y Tekken 6 no es una excepción.

Tanto la versión PS3 como la creada para Xbox 360 (todo un hito en la historia de la saga, una conversión directa para una consola no fabricada por Sony) son idénticas a la última entrega recreativa, Bloodline Rebellion: el juego incluye a todos los personajes de la saga, nuevos movimientos, un gran equilibrio entre luchadores, nuevas incorporaciones (Lars Alexandersson y Alisa Bosconovitch)... Y eso sin contar el gigantesco salto que dio la saga con su sexta entrega"inicial", en la que se estrenaron nuevos motores gráfico y físico y se amplió el plantel de luchadores con Miguel, Leo, Bob y Zafina. Podríamos decir que *Tekken 6* es el juego de la saga más exigente en lo que respecta a jugabilidad; los "machaca-botones" lo tendrán difícil ante un jugador medianamente experimentado. Hasta los combos aéreos se han hecho más complejos con el total rediseño del motor físico y ya no bastará con repetir un golpe efectivo hasta que el personaje caiga al suelo; ahora entrarán en juego factores como el juggle con el que se ha levantado al oponente, el físico del otro luchador, nuestra posición en el escenario...

La experiencia como juego de lucha 3D es inigualable, es *Tekken* elevado a la máxima potencia, pero esta sexta entrega del Torneo del Puño de Hierro es mucho más que eso. Como hemos mencionado, los extras siempre han caracterizado a las conversiones de



Modo Campaña

MÁS ALLÁ DEL "1 VS 1"

Adéntrate en el argumento de la saga a través del nuevo modo Campaña, una especie de Final Fight en 3D que podrás disfrutar de forma cooperativa on-line y en el que no faltarán secretos, items, sorpresas y espectaculares giros argumentales.



LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su tiempo

PODRÁS JUGAR CON TODOS LOS LUCHADORES DE LA SAGA, NADA MENOS QUE 42

la saga de Namco, y en esta ocasión, el nuevo modo Campaña es el que acapara toda la atención. Siguiendo los pasos de los modos *Tekken Force* de la tercera entrega para PSone y el Devil Within de la conversión del quinto Tekken a PS2, el modo Campaña es una especie de Final Fight en 3D, en el que se ocultan multitud de secretos y se relata un revelador argumento que nos mostrará el origen de Lars Alexandersson. Casi todos los escenarios del modo Campaña tienen a uno de los personajes principales como jefe final; si lo vences, lo desbloquearás para jugar con él dentro del escenario Arena, una especie de modo Arcade (con la mitad de combates) en el que podremos ver el prólogo y el epílogo de cada uno de los luchadores, como en los anteriores *Tekken*. Durante el transcurso del modo Campaña iremos consiguiendo todo tipo de items, prendas y accesorios con los que personalizar a nuestro luchador, algo que no servirá únicamente para cambiar su aspecto: cada objeto obtenido cualquiera de los escenarios otorgará características especiales como un multiplicador del dinero obtenido, modificadores de fuego, hielo o electricidad en un determinado porcentaje de ataques, una mayor resistencia, aumento de la barra de energía...

Ninguno de los modificadores tiene efectividad en cualquiera de los demás modos, pero conseguir items (o comprarlos con el dinero obtenido) te servirá para darle un aspecto único a tu luchador en los modos on-line, por ejemplo, que no son pocos: Campaña cooperativa, versus, subida y descarga de datos Ghost, ranking mundial... El modo arcade de *Tekken 6* ya sería suficiente para convencernos de su compra, pero sus extras lo convierten en una oferta única en el género. ■

>Sus posibilidades on-line.
>La gran cantidad de personajes disponibles.
>Todos sus extras y modos de juego añadidos.

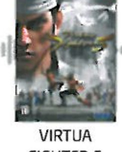
Arriba y abajo

>Gráficamente está algo desfasado.
>Los combates on-line contra jugadores experimentados son frustrantes.

Interferencias


TEKKEN: DARK RESURRECTION




VIRTUA FIGHTER 5



TEKKEN 3

Personalización

LUCHA CON ELEGANCIA

El dinero obtenido en cualquiera de los modos de juego te permitirá adquirir todo tipo de items y objetos en la tienda del juego, con los que podrás personalizar al máximo el aspecto de tu luchador, algo especialmente indicado para dejar "tu huella" en los modos on-line. Impresiona con tu técnica de lucha... ¡y con tu sentido de la estética! Los objetos conseguidos en el modo Campaña también estarán disponibles, aunque en los demás modos no darán "poderes" a tu luchador.

Tekken 6



TEKKEN 6

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Bandai Namco**
Precio: **62,90€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos

9.0

Sonido 8.9

Jugabilidad 9.4

Adicción

9.2

Nota final


9.4

La opinión

EL AUTÉNTICO ABANDERADO de la lucha 3D llega al fin a consola con todo lo que hizo grande a la recreativa y un sinfín de extras que harán las delicias de todo tipo de jugadores. Tekken 6 se convierte en el título más ambicioso y completo de la saga.



Por Lázaro "Doc"





Divinity 2 Ego Draconis

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Larian Studios**
Editora: **Koch Media**
Precio: **19,95€ (PC); 59,99€ (360)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Sonido 9.0





Nota final



La opinión

DIVINITY 2 ES un juego de rol muy completo, pero también hay que decir que no es fácil, sino que va dirigido a los más exigentes en el género. Una aventura que asegura muchas horas de diversión y que llega en una versión doblada al castellano de forma magistral.





Por G. Maeso



LIBERA AL DRAGÓN QUE LLEVAS DENTRO DE TI

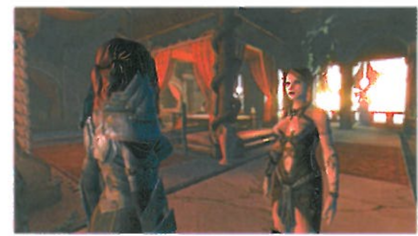
La segunda entrega de la saga de rol *Divinity* llega completamente renovada y con un aspecto extraordinario a PC y Xbox 360.

Muchos de vosotros, fieles seguidores de los videojuegos de rol, recordaréis a *Divine Divinity*, un interesante clon de *Diablo* que gozó de un relativo éxito en los compatibles allá por el año 2002. El juego tuvo una secuela, *Beyond Divinity*, que no pasará a la historia por su gran calidad, pero ahora, el mismo estudio desarrollo, con nuevo motor gráfico e ideas renovadas, relanza la saga con un juego a la altura de las circunstancias.

Divinity 2: Ego Draconis nos devuelve al mágico mundo de Rivellon, en la piel de un joven cazador de dragones. Estos monstruos se han aliado con el mal, y los jóvenes de esta tierra se agrupan en una milicia de cazadores que intenta eliminar a estas amenazas aladas. Con este argumento, y la historia épica de Rivellon tras él, comenzaremos nuestra aventura haciendo crecer a nuestro personaje en un juego de rol y acción realmente profundo y diseñado para los más exigentes aficionados al género. Lo mejor del argumento del juego, un título que para completar en su totalidad nos exigirá unas 50 horas de juego (eso si completamos todas las 'quest' disponibles), es que nuestro protagonista es en realidad uno de los últimos 'Caballeros Dragón', una antigua estirpe de guerreros que se transforman en dragones. Los niveles de vuelo, transformados en esta enorme bestia alada, son simplemente épicos.

El cazador cazado

Para avanzar en la aventura, tendremos que tomar nuestras propias decisiones morales, hablando con los PNJs, comerciando, seleccionando unas misiones u otras, y todas estas decisiones provocaran distintas consecuencias. El juego está doblado al castellano de forma magistral (más de 1.000 palabras grabadas por actores de doblaje de lo más cotizado) y eso hace que el juego, técnicamente brillante, luzca mucho más.





El sistema de habilidades, que podemos ir comprando a lo largo del juego, es de lo más completo y podemos ir personalizándolo. Un juego de rol muy completo, complejo y que en PC tiene un precio irresistible. ■

Serie de tarjetas gráficas ASUS ENGTS250 DK

El nuevo diseño del disipador Dark Knight te ofrece lo último para mantener la temperatura a raya



Disfruta de la disipación extrema con el exclusivo disipador Dark Knight

Continuando con la arraigada tradición por ofrecer las soluciones de disipación de temperatura más avanzadas, ASUS ha desarrollado Dark Knight, que integra una innovadora rejilla niquelada en negro y varias características específi- camente diseñadas para gaming que no solo suponen una disipación muy avanzada, sino que además hace una clara referencia a la coraza de un caballero oscuro.

Supera los límites de la alta definición en tus juegos DirectX 10 con la potencia de las GPU NVIDIA GeForce GTS 250. Sumérgete en los juegos con un rendimiento increíble que puedes conseguir con la tecnología NVIDIA SLI y la total compatibilidad con los últimos títulos DirectX 10. La tarjeta ASUS GeForce EN GTS 250 con la tecnología CUDA™ de NVIDIA proporciona una experiencia de juego incomparable.



4 conductos de disipación que mejoran la transferencia de la temperatura



La aleación de aluminio ofrece una conductividad térmica superior



Una superficie de disipación más grande para una mejor disipación



Ventilador de gran tamaño para un flujo de aire efectivo



Disfruta de unos efectos de juego hiperrealistas con la ASUS EN GTS250DK con nVidia PhysX

PS3 360 BRÜTAL LEGEND

TIM SCHAFER, PODEROSO DEL METAL

Uno de los grandes genios del mundo de los videojuegos vuelve por sus fueros con una aventura completamente distinta a lo habitual. Encarna a un 'jevy' perdido en el mundo secreto del heavy metal, y sobrevive a sus hazañas.

Enfrentarse a *Brütal Legend* es casi un ejercicio de fe. Confianza ciega en el trabajo de un programador distinto y genial, Tim Schafer. Esperanza de que algo que parece distinto de verdad lo sea.

Por eso esta obra de Double Fine nos ha conquistado. No sólo es lo que prometían, sino mucho más. Se trata de una aventura de acción que toca casi todos los palos, pero manteniendo una estética heavy metal que se desmarca de todo lo visto. Hay canciones de los grandes grupos del género, pinchos metálicos, arañas y dragones, cameos de los grandes del género, largas melenas y muchos tacos y sangre. Y con el añadido de un sentido del humor genial, capaz de hacernos expulsar leche por nuestra nariz de tanto reírnos.

De esto último, la culpa es del propio Tim Schafer y de Jack Black, actor que ha dado



ALAS DE DEMONIO, PARA cuando avancemos en la aventura.

SANGRE, TACOS, HEAVY METAL Y UN SENTIDO DEL HUMOR TAN EJEMPLAR COMO DIVERTIDO

O jugamos todos...

O LA P*** AL RIO

La mayor sorpresa de esta obra del genial Tim Schafer es su modo multijugador. Nadie lo esperaba, pero se destapa como toda una fuente de diversión una vez que acabemos la historia principal. permitirá a 8 jugadores dividirse en dos bandos para pelear por la destrucción de la base enemiga. ¡Y también salen grupies!




CONDUCIR A DEUCE SERÁ uno de los pasatiempos del bueno de Eddie Riggs



CON LA AYUDA DE la guitarra podremos realizar varios conjuros mágicos.

El doblaje

SANTIAGO SEGURA PONE LA VOZ A EDDIE RIGGS

En la versión original el personaje protagonista toma prestada la voz del célebre Jack Black. Además un buen puñado de estrellas de rock hacen un cameo con pequeños (o grandes) personajes. Un buen ejemplo sería Lemy, cantante de Motörhead, en el papel de Kill Master.

En la versión que nos llega a nosotros encontraremos un doblaje completo a nuestro idioma. El peso del protagonismo recae sobre Santiago Segura, nuestro Torrente, que trata de estar a la altura del tifón de voz e histrionismo del protagonista americano. Por desgracia, este tipo de doblajes cómicos rara vez alcanzan la calidad original, aunque el trabajo del actor que encarnó a Torrente es encomiable.

imagen y vida a Eddie Riggs, el pipa que se ve obligado a salvar el mundo del heavy metal de la tiranía a la que está sometido.

Para conseguir dicha proeza tendrá que vérselas con decenas de enemigos a cada cual más peligroso. Por suerte contará con la ayuda de su guitarra y de diversas armas de filo para, a base de combos, acabar con estas amenazas. Además no estará sólo, puesto que contará con la ayuda de sus 'groupies'. Un puñado de seres sin cerebro que obedecerán las órdenes de Eddie Riggs. Este hecho añade un factor de estrategia en tiempo real a la mecánica de juego para añadir algo de variedad.

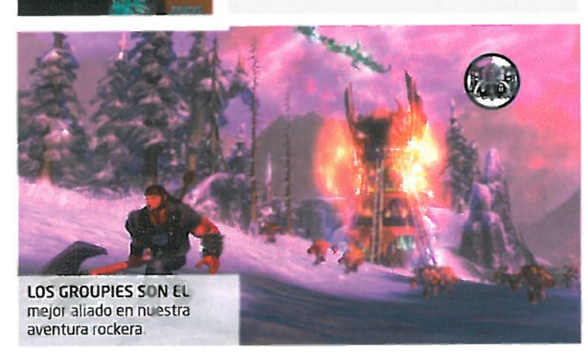
El ingrediente final (y casi el más importante) es la libertad total que tenemos en el mundo de juego. Podremos pulular por sus amplios escenarios mientras descubrimos todos sus secretos, con lo que desbloquearemos nuevos temas y artes. En este pasear de un lado a otro podremos participar en diversas misiones secundarias. No es que tengan una gran variedad, pero sirven para distraernos de las encomendaciones principales, que nos hacen dar palos mientras damos órdenes estratégicas.



- >Perfecto para 'jevys' jugones.
- >Gran variedad de situaciones.
- >Sentido del humor radiante y brutal.

Arriba y abajo

- >Peca de ser algo corto.
- >No está tecnicamente a la altura.
- >Que la temática te eche para atrás.

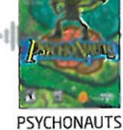

LOS GROUPIES SON EL mejor aliado en nuestra aventura rockera.

Se trata de una aventura excelente, aunque algo corta si nos centramos en las misiones principales. Para paliarlo se ha incluido un atractivo modo multijugador online.

La otra contra es un apartado gráfico brillante, pero con la aparición súbita de escenarios en el horizonte. Y respecto al doblaje al español... Digamos que Santiago Segura no está a la altura de Jack Black.

Interferencias


ESCUELA DE ROCK


PSYCHONAUTS



HOLOCAUSTO CANIBAL





Brütal Legend

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Double Fine**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 8**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos


Sonido


Jugabilidad


Adicción


Nota final



La opinión

UNA AGRADABLE SORPRESA, capaz de entretener a cualquier jugador al que le guste la acción y el humor. Una nueva genialidad que entra por la puerta grande en el Valhalla de los dioses del Metal (y en nuestro cielo particular de juegos más deseados del año.)



Por J. Xcast

360 PS3 Wii PC NDS PES 2010

EL "JOGO BONITO", MÁS BONITO QUE NUNCA

Konami se pone al fin las pilas en el área técnica y evoluciona inmensamente el motor gráfico de su saga de fútbol. Las novedades en su jugabilidad satisfarán al "pesero" de toda la vida, pero dejarán frío al que espere novedades importantes.

La batalla por la supremacía del deporte rey en consola vuelve de nuevo a nuestras páginas y a las casas de cientos de miles de aficionados al fútbol virtual. Konami vuelve a intentar el asalto al reinado que *FIFA* mantiene en el género, sobre todo desde la llegada de la nueva generación, con un título que mantiene el espíritu PES (demasiado para nuestro gusto) al mismo tiempo que evoluciona algunos elementos que tenía olvidados desde que PS3 y Xbox 360 entraron en escena.

Seamos sinceros, nosotros esperábamos más. Han sido varios años seguidos de grandes expectativas y poca respuesta por parte de Konami, aunque es muy posible que los aficionados a la saga que quieren seguir jugando al mismo juego, con los amigos, disfruten tanto como el año pasado y el anterior. Nuestra teoría es que Winning Eleven Productions está en una terrible encrucijada:



KONAMI VUELVE A DEJAR ALGUNAS LICENCIAS POR EL CAMINO

Modos de juego

NUEVA LIGA MÁSTER

Entre las novedades en lo que respecta a opciones destacan algunas mejoras en el modo Comunidad, la desaparición del molesto Konami-ID y una larga lista de novedades en el modo Liga Máster. Entre ellas encontramos la obligación de jugar con el equipo titular, manteniendo al filial como cantera, que evolucionará poco a poco y de la que podremos hacer uso en cualquier momento.



AUNQUE CONSERVA LA LICENCIA de la Champions League, le faltan las de muchos equipos.



EL MUNDO AL REVÉS. Si era FIFA el que no tenía más remedio que copiar las genialidades de Konami durante la generación de 128 bits, ahora se vuelven las tornas. Junto al modo "Be a Pro", Konami también ha copiado los "regates con L2 pulsado".

PES2010 HA EVOLUCIONADO EL motor gráfico de la saga de un modo impresionante.

si cambia mucho el juego, la legión de seguidores "de toda la vida", les daría la espalda; si no lo cambian mucho, la gente que no conoce bien la saga creerá que no se han hecho suficientes cambios. Aunque todo hay que decirlo, no hace falta cambiar mucho el juego para solucionar problemas que *PES* lleva arrastrando desde hace varias entregas: llevar el balón controlado en carrera durante 30 o 40 metros, la pasividad de la defensa contraria en la zona externa del área, automatizaciones varias para conservar el equilibrio jugable (la dificultad que se basa en la mayor velocidad del equipo contrario, el clásico gol "inevitable" de la CPU...), las plantillas no están actualizadas (Sneijder, Robben y Negredo siguen en el Real Madrid, por ejemplo)...

Pero no todo van a ser malo en esta nueva entrega. Konami ha utilizado un nuevo motor gráfico, infinitamente más realista que el del anterior *PES*: las caras son casi perfectas, el aspecto de los campos es mucho más real y la iluminación es sublime. Con respecto a su jugabilidad, las novedades no son pocas: la velocidad general del juego se ha ralentizado ligeramente, haciendo más reales los partidos, la física del balón es más correcta y ahora podrás modificar algunos valores (muchos de ellos con parámetros de 0 a 100) para adecuar el comportamiento de tu equipo a tu estilo de juego: nivel de presión, desmarques, adelantamiento de la defensa, etc. *PES* sigue avanzando hacia la perfección, como demuestra esta nueva entrega, pero creemos que 365 días dan para más de lo que ha hecho Konami en esta ocasión. ■

Interferencias



PES 6 (PS2) — FIFA 10 — PES 2009

ESPERÁBAMOS UNA MAYOR EVOLUCIÓN JUGABLE

Realista al máximo

NUEVO MOTOR GRÁFICO

Sin ninguna duda, la novedad más importante en esta nueva entrega de PES es su nuevo motor gráfico. El detalle con el que han sido diseñadas las caras de los jugadores es increíble; algunos de los jugadores son clavados a su versión "real".

Aunque durante los partidos no podremos ver las caras con detalle (por la distancia, lógicamente), el nuevo motor gráfico también influirá en elementos como el cesped, más realista, los efectos climáticos y, sobre todo, el sistema de iluminación.








PES 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Winning Eleven Productions**
Editora: **Konami**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí (4 jugadores)**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi






www.pegi.info

Las notas

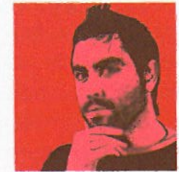
Gráficos	Sonido
9.2	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	9.0

Nota final



La opinión

NO PODEMOS DECIR que no nos guste Pro Evolution Soccer 2010; disfrutamos de lo lindo con cada entrega y apreciamos cada novedad incluída, pero creemos que Konami debería alejarse más del concepto de PES que triunfó durante la generación de 128 bits.



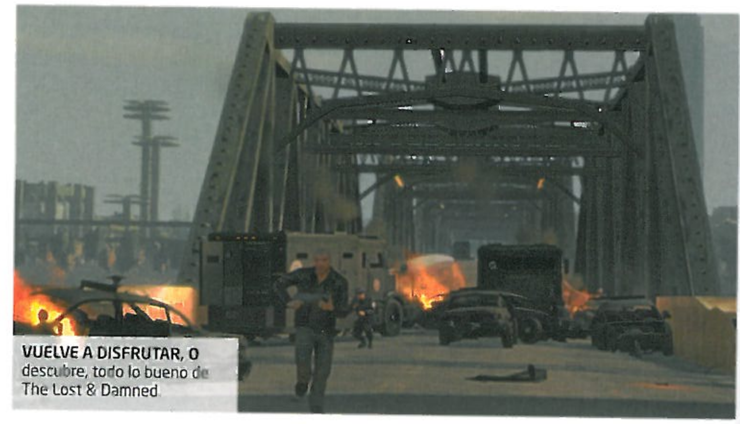
Por Lázaro "Doc"

LIBERTY CITY A LA ENÉSIMA POTENCIA

Llegan a la calle, metidos en una caja y a un precio irresistible los dos episodios que expanden la experiencia de GTA IV en Xbox 360. *The Lost & Damned* y *The Balad of Gay Tony*, dos juegos completos en Liberty City sólo para tus ojos.

Si sois habituales consumidores del 'contenido descargable' de pago que muchos juegos cuelgan en Xbox Live (o PS Store), coincidiréis conmigo en que hay dos tipos de expansiones descargables: las que hacen los chicos de Rockstar y todas las demás. Porque hay muchas compañías, la mayoría, que te cobran 800 MPs por tres mapas multijugador, y la compañía londinense sólo te pide 1.600 MPs (unos 19 euros) por un título completo con más de 20 horas diversión.

La verdadera novedad para los fans de *GTA IV* es que el próximo 29 de octubre se podrá descargar el segundo episodio exclusivo para Xbox 360, *The Ballad of Gay Tony*. Y en un brillante ejercicio de astucia comercial, Rockstar distribuirá, ese mismo día, una versión física llamada *GTA: Episodes from Liberty City*, que incluirá los dos episodios del juego, *The Lost & Damned* y *The Ballad of Gay*



VUELVE A DISFRUTAR, O descubre, todo lo bueno de The Lost & Damned

LOS DOS EPISODIOS CULMINAN LA ENORME OBRA DE ARTE QUE SUPONE *GRAND THEFT AUTO IV*

Vehículos

SUBE A MI TANQUETA

Como no podía ser de otra manera, el nuevo episodio dota a la ciudad de nuevos vehículos para sustraer, entre los que destacan nuevos helicópteros, nuevos 'cochazos' y hasta vehículos acorazados, como pequeñas tanquetas de las fuerzas especiales de la policía.





CONTROLAR Y BAILAR EN los garitos de Gay Tony será parte de nuestro trabajo.

EL GUIÓN DE ESTE nuevo episodio volverá a mostrarnos lo peor de esta ciudad

LUIS LOPEZ Y JOHNY Klevitz, dos protagonistas en la mafia de Liberty City.

Tony, completos y jugables sin necesidad de tener una copia de *GTA IV*, una conexión a Xbox Live y/o la necesidad de tener un disco duro en tu 360. Y todo a un precio muy interesante, ¡que carajo!.

Y es precisamente esta versión especial y física la que pasamos a analizar en estas páginas. En general, este DVD es una opción extraordinaria para todos aquellos que no jugaron a *The Lost & Damned* o, aunque lo hicieran, prefieran tener una preciosa edición en disco de todo el universo *GTA IV*, que ya sabemos que el disco duro se llena y hay que quitar lastre.

La noche en Liberty City

En cuanto a lo nuevo, ya os hemos contado maravillas, el mes pasado, sobre *La Balada de Gay Tony*. Ahora que hemos saboreado la versión casi final del juego podemos asegurar que sólo con estos dos episodios se pude entender el gigantesco trabajo de años que ha supuesto crear la experiencia *GTA IV*, y es que estos episodios completan el mejor juego de Rockstar hasta la fecha. En este segundo episodio, encarnamos a Luis López, el guardaespaldas de 'Gay Tony' el apodo del magnate de la noche en Liberty City, Anthony Price. Como siempre, no nos ganaremos las castañas con nada legal, sino que seremos el brazo ejecutor de los negocios sucios de Tony.

Tenemos Liberty City abierta a nuestras persecuciones y destrozos, con mucho más armamento, muchos más vehículos y la aparición del paracaídas, que nos servirá en muchas misiones y en muchos minijuegos diseñados para su uso y disfrute. Todo, para contarnos una nueva historia que, también, tendrá que ver con Niko Béllic y con Johnny Klevitz. Una ganga imprescindible. ■

Multijugador

LAS BATALLAS EN LÍNEA SE ACTUALIZAN

Como ocurrió con la llegada de *The Lost & Damned*, los modos multijugador que aparecerán con el lanzamiento de *Episodes From Liberty City* se verán afectados (actualizados) con todas las novedades que aporta el nuevo episodio. Así, los modos Deathmatch, Team Deathmatch y Free Mode tendrán todas las armas, vehículos y novedades disponibles en la Balada de Gay Tony, incluido el paracaídas. Imagina comenzar las misiones, codo con codo con tus colegas de la red, lanzándote desde lo alto del edificio más alto. Pues ya lo tienes.







XBOX 360



GTA: Episodes F. Liberty City

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rockstar North**
Editora: **2K Games**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi







www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.3	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.7	9.2

Nota final



La opinión

EXCELENTE OPORTUNIDAD PARA hacerse con los dos episodios de GTA IV, a un precio muy asequible y con el caramelo de descubrir *La balada de Gay Tony*, lo nuevo de GTA. Si eres adicto a esta serie, como todos, tienes que hacerte con esta entrega.



Por G. Maeso

NDS Wii MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO

LA SENSACIÓN DE VER a tal multitud de personajes variados juntos es emocionante.

LA FANTASÍA HELADA DE SEGA Y NINTENDO

Las dos compañías japonesas, otrora rivales, colaboran en un título que emociona por el reparto de personajes y divierte en cada una de las modalidades que propone.

La anterior aventura conjunta de Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos de Pekín fue un éxito absoluto de ventas. Convertir a estos clásicos rivales de los plataformas de los ochenta y noventa en colegas anticoalición Bowser-Eggman ha parecido buena idea a casi todo el mundo. Y la verdad es que funciona. En primer lugar, porque son dos universos de personajes diferentes, pero que encajan a la perfección. Más aún cuando lo que se ha pretendido desde el primer momento ha sido crear un juego multijugador en el que no desentone ningún personaje ante el resto.

Ese es precisamente el mensaje que se obtiene desde el primer momento que jugamos a *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno*, que es un juego creado para que lo puedan jugar muchos, eso sí, en la misma habitación. Parece que a Sega no le convencía la opción de competiciones sobre hielo online, algo que, seguro, hubiese encantado a los jugadores de Wii. Eso sí, el que lo quiera así, puede conectar el juego al Canal del Tiempo y elegir si quiere utilizar los datos de Vancouver, el clima de su ciudad o, escoger entre un clima aleatorio o un agradecido siempre soleado.

A la hora de enfrentarnos a las pruebas, existen dos formas: partida rápida o festival. Con la partida rápida eliges un evento entre los disponibles (deberás escoger eventos puramente olímpicos o eventos fantasía que utilizan los mismos deportes de invierno en escenarios clásicos al estilo Mario y Sonic) y elegir cuántos jugadores van a entrar a jugar ya sea por turnos o, incluso a la vez, dependiendo del tipo de prueba. Incluso, en algunas, se permitirá el uso de una Balance Board como



UNO DE LOS PREMIOS del juego es poder personalizar tu equipo con iconos de Mario y Sonic



AUNQUE SERÁ POCO HABITUAL viendo el elenco de personajes, puedes elegir a tu Mii para jugar.

control (obvio en el caso del snowboard y tremendamente divertido en la prueba de skeleton), lamentablemente sólo una debido a una limitación de hardware que tiene la Wii. En todo caso, todas las pruebas pueden ser controladas simplemente con el wiimote, no son imprescindibles (pero sí muy aconsejables en ciertas pruebas) los nunchuk, eso a elección del consumidor.

Si en lugar de encadenar pruebas, quieres tener un motivo de competición, el modo de Minijuegos te lo permite a través del Parque de Atracciones de Invierno que ofrece tres formas de poner a los jugadores a competir entre sí (Ruleta de la Fortuna, Explota los Globos y Girapaneles). Todas y cada una de las pruebas irán acumulando puntos estrella que luego el jugador podrá canjear por artículos en las "tiendas" de la ciudad que permiten personalizar la equipación.

NINGUNA PRUEBA EXIGE POSEER LOS NUNCHUK O LA BALANCE BOARD

La enorme multitud de opciones sólo hace incrementar las formas en las que podremos enfrentarnos a otros jugadores (o a la máquina, que también es muy recomendable), pero no será hasta que no desarrollemos alguna de las pruebas en equipo como bobsleigh, que exigirá dedicación plena y coordinación de los cuatro compañeros de equipo, cuando nos demos cuenta del auténtico sentido del juego: jugar en compañía y hacer que la diversión esté en competir y coordinarse.

En DS deslumbra

La versión portátil del juego añade a todas esas modallidades de Wii un fantástico modo aventura (por el carácter de un solo jugador propio de la consola) en el que manejaremos a un equipo de personajes capitaneados por Mario y Sonic que luchan contra el boicot que el Doctor Eggman y Bowser han perpetrado contra los Juegos Olímpicos de Invierno secuestrando a cinco de los seis "espíritus de la nieve". La misión del jugador será ir recuperándolos a través de una especie de juego de rol en el que habrá que dialogar, buscar objetos y en lugar de luchar, competir con los enemigos a través de las diferentes pruebas deportivas disponibles.

Por lo demás, el juego en DS, sólo puede recibir alabanzas tanto por el sistema de controles (muy variado) como por las capacidades multijugador o el larguísimo recorrido del título, ya que siempre se puede mejorar en cualquiera de las pruebas y por la ausencia total de violencia gratuita. ■

Interferencias



TRACK & FIELD



MARIO & SONIC EN LOS JJOO



WINTER GAMES



TENDRÁS QUE FORMAR UN equipo de personajes contra el plan malévolo de Eggman y Bowser.



> Controles nada repetitivos para cada consola.
> Gran diseño en ambas versiones
> Enorme multitud de pruebas.

Arriba y abajo

> Falta modalidad online en Wii.
> Pruebas similares.
> Minijuegos algo confusos en las explicaciones.

Multijugador DS

CARTUCHO DE UNO, DIVERSIÓN DE TODOS

En la descarga (un cartucho para 4 jugadores), existen tres formas diferentes de competir: La Partida Rápida, en la que el anfitrión elige un evento entre todos los desbloqueados y compiten 4 personajes (aunque sólo haya 3 conectados). La segunda es la Partida Multirronda que exige al anfitrión elegir 3, 4 o 5 pruebas diferentes en las que competirán los jugadores. La última es con los Minijuegos, ya sea mediante el Bingo (cada jugador tiene una tarjeta de bingo y tiene que ir tachando casillas que salen en bolas o ganando eventos), Rueda de la Fortuna (Girando la rueda y participando en eventos tendrás que obtener más puntos que los oponentes), y Cartas (Tienes que conseguir 4 cartas iguales).



LOS EVENTOS FANTASÍA INCLUYEN elementos como los anillos de Sonic.



CADA PRUEBA TIENE SUS controles propios. Apréndelos antes de competir.







Mario y Sonic en los JJOO de Invierno

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Juego por descarga: **Sí**
Idioma:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Jugabilidad 9.9 · Adicción 9.6

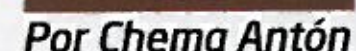
Nota final



La opinión

ESTAMOS ANTE UNO de esos juegos que se alarga en el tiempo y se convierte en una opción ideal para llevar siempre en la funda de la consola porque la enorme variedad no permite un momento de aburrimiento ya sea sólo o con amigos. El modo aventura es una opción que, incluso, se echa de menos en la versión para Wii.





Por Chema Antón



Mario y Sonic en los JJOO de Invierno

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sólo clima**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas





Nota final



La opinión

CLARAMENTE ORIENTADO A las modalidades multijugador y a que desempolvemos la Balance Board aunque sea por un rato, la perfecta integración de Mario y Sonic en el mismo universo vuelve a crear magia. Muchas horas de nieve por delante.



Por Chema Antón

PC AION: TOWER OF ETERNITY

UNA BATALLA CELESTIAL

Por fin se ha lanzado la versión occidental de *Aion*, el esperadísimo juego de rol online de NCSoft. Despliega tus alas y elige: ¿ángel o 'demonio'?

Ya os hablamos de *Aion* el mes pasado en la sección MMO Payer, cuando tuvimos ocasión de probar la beta cerrada del juego. Ahora, por fin, el MMORPG de NCSoft ha llegado en versión europea y ya goza de muy buena salud. Estamos ante una de las propuestas más serias en el género desde el lanzamiento de *Warhammer Online*. Os contamos nuestras impresiones en el mundo de Atreia.

Las primeras horas jugando a *Aion* no han podido ser más satisfactorias. Se trata de un juego de rol online con un apartado gráfico de infarto y con un diseño y ambientación realmente cuidados. En el juego podemos elegir dos razas de este mundo fantástico, los Elyos y los Asmodians (algo así como ángeles y demonios). Al principio sólo hay cuatro clases para elegir, idénticas en cada raza, pero más adelante se subdividen en dos, por lo que el juego cuenta con 8 clases distintas. Hasta el nivel 10 (algo que requiere unas 10 horas de juego) el título te conduce por un fantástico tutorial, pero al llegar a ese nivel, conoces la capital de tu reino, toca especializarse en tu clase elegida, puedes elegir profesión (hasta 6 a la vez, aunque sólo se puede aumentar al máximo dos de ellas) y recibes tus preciadas alas. En *Aion* no hay monturas, sino unas fantásticas alas para volar por el mundo y protagonizar espectaculares combates aéreos. Cuando te


PUEDES CREAR TU PROPIA Legión, un grupo de jugadores para luchar juntos.


EL JUEGO CUENTA CON unos escenarios impresionantes, cargados de retos.




COMO SIEMPRE, EL JUEGO tiene una enorme lista de misiones que se pueden superar solo o en grupo.


LAS BATALLAS AÉREAS SON uno de los elementos más impactantes del juego.

entregan las alas, ya te has enganchado al juego.

Dos mundos, tres facciones

El mundo de *Aion* está partido en dos desde un antiguo cataclismo y sólo la Torre de la Eternidad mantiene unida ambas realidades. Asmodians y Elyos viven separados por esta torre aunque, como puedes imaginar, se podrá cruzar por ella para enfrentarse a la facción contraria. La luz y la oscuridad, los ángeles contra los demonios luchando en geniales batallas PvP constantes en el juego. Pero hay una tercera facción en liza, controlada por el juego, que preferimos no desvelarte porque es una de las grandes sorpresas del juego.

En general, sólo le echamos en falta a Aion una historia más completa, más trabajada, ya que su guión es un tanto simple. Pero su fantástica jugabilidad y posibilidades son casi infinitas. Cuenta con un sistema de combate y de personalziación de los personajes muy trabajado, muy parecido a la *Lineage*, y las posibilidades de 'crafting' (conseguir objetos, crear objetos nuevos y utilizarlos en propio beneficio o venderlos) están muy trabajadas. Puedes recolectar y comenzar a modificar objetos casi desde nivel 1 y hasta puedes montar tu propia tienda en cualquier momento, para vender tus productos al precio que quieras.

La gran pega de *Aion* para nuestro país es, lógicamente, el idioma. El título no ha llegado traducido al castellano (está disponible en inglés, francés y alemán) pero no perdemos la esperanza de que llegue una traducción en los próximos meses. Ojalá.

Interferencias


LINEAGE II



GUILD WARS

WOW

LAS BESTIAS DEL JUEGO tienen este aspecto.



Aion: Tower of Eternity

Género: **Rol**
Desarrolladora: **NC Soft**
Editora: **Friendware**
Precio: **49,95€** (Mensualidades de 12,90 €)
Jugadores: **1**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi 12
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.6	9.0	9.0	9.2



Nota final

9.2

La opinión

ENTRE TODAS LAS apuestas en el género del rol online, Aion es la más firme de los últimos años. Con un apartado técnico envidiable y una jugabilidad que engancha. Para ser perfecto le falta una historia más trabajada y aparecer con una versión en castellano.



Por G. Maeso









EL LADO MÁS OSCURO DE MICKEY MOUSE

La saga *Kingdom Hearts*, esa que supo mezclar de manera magistral los mundos de *Final Fantasy* y Disney, llega a Nintendo DS con un juego inolvidable.

Sin duda alguna *Kingdom Hearts* es el 'crossover' (ese 'palabro' que usan los anglosajones para designar una mezlca de mundos de ficción) más inolvidables de la historia de los videojuegos. Cuando Square anunció el primer proyecto hace años parecía una verdadera locura que se pudiera unir el universo (y algunos personajes) de la serie de rol nipón *Final Fantasy* con el mundo de dibujos animados de Disney. Pero el resultado, sobre todo gracias a la magia del diseñador Tetsuya Nomura, resultó sublime. Donald, Goofy, Mickey y varias decenas de personajes míticos de las películas de Disney se desenvolvían sin problemas junto a los protagonistas diseñados por Nomura, en un juego al más puro estilo *Final Fantasy*. Ahora la leyenda llega a Nintendo DS en un cartucho que, os aseguramos, resulta imprescindible.

Kingdom Hearts: 358/2 Days tiene ese nombre tan raro porque cuenta exactamente los 358 días y medio que Roxas (el incorpóreo doble de Soras al que conocimos en *Kingdom Hearts*) pasó en la misteriosa Organización XIII. Esta entrega de la saga se sitúa en el tiempo justo antes del comienzo de *Kingdom Hearts II* y nos aclara esa época oscura en la que Roxas trabajaba para la Organización hasta que se enfrentó a ella (mientras Sora, Donald y Goofy permanecen dormidos en sus vainas). Y no vamos a desvelar nada más del apasionante argumento, que está cargado de sorpresas para los fans de la saga.

DESCUBRE LA HISTORIA DE ROXAS, EL ALTER EGO DE SORAS

Un trabajo sucio

Lo mejor de esta nueva versión para DS de la saga *Kingdom Hearts* es que es una conversión casi exacta, ya que la jugabilidad es exáctamente la misma que las versiones que pudimos disfrutar en PS2 o Game Boy Advance. Se trata de un juego de rol con combates en tiempo real donde tendremos que manejar a Roxas e ir aceptando misiones que nos encarga la Organización XIII. Básicamente, estas misiones nos transportan a los diferentes mundos fantásticos de *Kingdom Hearts* (mundos sacados de Final Fantasy y otros muchos del universo Disney) para eliminar a los 'sincorazón' a golpe de nuestra Llave



LOS ENEMIGOS SON DE una variedad muy extensa. No te cansarás de ellos.

Enemigos Finales

COMBINA ATAQUES Y MAGIAS

El sistema de combate de *Kingdom Hearts* es directo y en tiempo real, pero te permite combinar una gran serie de técnicas, habilidades y magias con el ataque directo y poderoso de la Llave Espada. Utilizando el botón Y puedes moverte por el menú de forma muy rápida para acceder a las magias o los objetos (pociones de curación, por ejemplo) en medio de una batalla. Pero también se peuden asignar atajos a las diferentes magias. Personaliza estos atajos a tu gusto y utilízalos pulsando L + cualquier botón (A, B, X ó Y). Todo esto, unido a los combos, los ataques en cadena y las superaciones (un superataque que se activa cuando tu barra de salud está en el mínimo) nos ofrece unos combates realmente adictivos.











Juega con colegas

MULTIJUGADOR

Por primera vez, Kingdom Hearts incluye un modo multijugador. Se ha denominado 'Misión' y permite conectar hasta 4 jugadores a través de la conexión inalámbrica. Eso sí, no ofrece la posibilidad de conectarse vía infraestructura. En este modo podremos escoger entre varios de los héroes disponibles, como Mickey Mouse, que está disponible para desbloquear.

Interferencias



FINAL FANTASY VII — KINGDOM HEARTS — DISNEY CHANNEL



PUEDES JUGAR PARTIDAS COOPERATIVAS con tres amigos.



EL BARCO DEL CAPITÁN Garfio estará también repleto de 'sincorazones'.



LOS PERSONAJES MÁS CARISMÁTICOS de Disney nos darán su bienvenida.



DESPLIEGA UN ATAQUE ESPECIAL cuando tu salud esté al mínimo.

Espada y de un buen número de recursos y habilidades mágicas. En estas misiones, Roxas irá acompañado de los diferentes personajes, también miembros de la Organización, e irá descubriendo poco a poco el increíble argumento del juego.

Por supuesto, nuestras visitas a los diferentes mundos del juego nos harán encontrarnos con los mundos y personajes de Aladdin, la Sirenita, la Bella y la Bestia, Pesadilla Antes de Navidad... hasta llegar a encontrarnos con el propio Rey Mickey (personaje al que podemos desbloquear para jugar con el en el modo Misiones).

Además del Modo Campaña, que narra la historia principal del juego, el título cuenta con un Modo Misiones para rejugar un gran número de ellas, y hacerlo en cooperativo con tres amigos mediante la conexión inalámbrica de la consola. Por primera vez, un modo multijugador en *Kinghdom Hearts*.

>Genial sistema de combate y misiones.
>El trabajo de diseño vuelve a ser magistral.
>El modo multijugador nos encanta.

Arriba y abajo

>Una historia menos atractiva que otra entregas .
>No tiene modo multijugador online.

Una de las principales novedades de esta entrega es un nuevo sistema de 'paneles' para organizar, combinar y equipar a tu personaje con todas sus habilidades, objetos y armas. Un sistema muy sencillo y lleno de posibilidades de personalización. ■

UNA HISTORIA SÓLO AL ALCANCE DE DISNEY Y SQUARE

Paneles

TODO EN SU SITIO

El nuevo sistema de paneles permite combinar objetos, armas, magias y equipar las armas con diferentes mejoras en una sencilla interfaz dividida en celdas. Coloca ahí tu mejor equipo antes de cada misión.



DS



Kingdom Hearts 358/2 Days

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Voces 🇬🇧
Textos 🇪🇸

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.6	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.6

Nota final

8.6

La opinión

LA ADAPTACIÓN DE una saga tan aclamada a la portátil de Nintendo siempre es una buena noticia. El resultado, muy satisfactorio, sólo con algunos peros, como el poco carisma de este protagonista tan 'secundón'. ¿Dónde están Soras, Donald y Goofy? Durmiendo.



Por G. Maeso



Smackdown Vs Raw 2010

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Yuke's**
Editora: **THQ**
Precio: **62,90€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces: 
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.3 · Sonido 8.5
Jugabilidad 8.8 · Adicción 8.9



Nota final

8.8

La opinión

AUNQUE SIEMPRE HE preferido los juegos de lucha "clásicos" (Street Fighter, KOF, etc), la calidad de Smackdown vs Raw 2010 es innegable. Lo más impresionante del juego es la tremenda cantidad de opciones de personalización, modos de juego y posibilidades que presenta.



Por Lázaro "Doc"



PS3 PS2 XBOX 360 WWE SMACKDOWN VS RAW 2010



SI TE GUSTA EL wrestling, sus grandes posibilidades te tendrán pegado al mando durante meses.

CAMPEÓN INDISCUTIBLE

Los desarrolladores nipones de Yuke's firman la undécima entrega de la saga, que en esta ocasión viene cargada de novedades y posibilidades.

Desconocemos totalmente el motivo de la "resurrección" de la lucha libre en nuestro país; de lo que estamos seguros es de que la WWE ha recuperado la fama que la WWF tenía a principios de los 90, y eso es algo que repercute directamente en el mercado de los videojuegos. Un año más, como si de una franquicia de simuladores de fútbol se tratase, Yuke's y THQ lanzan la undécima entrega de Smackdown, en la que se ha actualizado el "roster" de luchadores, se ha mejorado en el apartado técnico y cuyas posibilidades de personalización son mayores que nunca.

Yuke's ha aprendido de la experiencia de Legends of Wrestlemania y, aunque todos los personajes del juego cuentan con un gigantesco repertorio de ataques, presas y movimientos, el control se ha simplificado con el objetivo de hacer el juego más divertido y más accesible a todo tipo de público. Aunque sin duda el que disfrutará más es el aficionado al wrestling, por supuesto, ya que en el juego está TODO lo que un buen conocedor de la lucha desearía tener en un juego: llaves "signature" y modificadores de llaves, los más famosos luchadores del circuito, Royal Rumble, lucha en jaula, Road to WrestleMania, modo carrera, juego on-line, Royal Rumble, Tag Team... No podemos imaginar un único elemento del mundo del "Pressing Catch" que no esté incluído en ***WWE Smackdown vs Raw 2010***. Lo mejor del título de THQ son, sin duda, las grandes posibilidades de personalización del juego, que no se quedan únicamente en la creación de movimientos y remates. Ahora podrás crearte a tu propio WWE SuperStar, grabar un video de entrada al ring, y hasta diseñar el guión que gira en torno a tu luchador. Fans de la lucha libre, éste es sin duda vuestro juego.

LAS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN SON LO MEJOR DEL JUEGO



EL JUEGO DE THQ te permitirá hacer todo lo imaginable en un ring de lucha libre.



EN ESTA NUEVA ENTREGA podrás diseñar hasta un guión para tu luchador.

Interferencias

DEFJAM FIGHT FOR NY



LEGENDS OF WRESTLEMANIA



UFC 2009 UNDISPUTED



Scribblenauts

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **5th Cell**
Editora: **Warner Bros**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma:
Textos





Pegi
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	7.5	9.0	10

Nota final



8.7

Nint. Power/UK	9.0
IGN/USA	8.7
GameSpot/USA	8.0
GamePro/USA	10

La opinión

LA FALTA DE acción es un pro y un contra en uno de los juegos más originales de los últimos meses. Por un lado plantea que el reto sea intelectual y, por otro, sugiere un estilo de juego pausado y más divertido al desarrollarse entre varios individuos que compiten por creer saber la respuesta adecuada, algo poco factible en una consola portátil. Original.

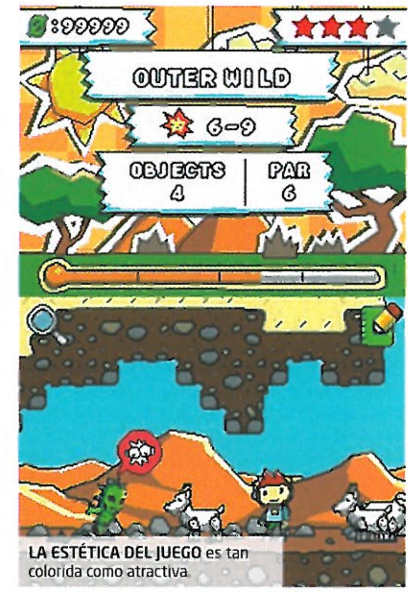


Por C. Antón

DS SCRIBBLENAUTS



LOS PERSONAJES EN PANTALLA ofrecen información de su actitud.



LA ESTÉTICA DEL JUEGO es tan colorida como atractiva.



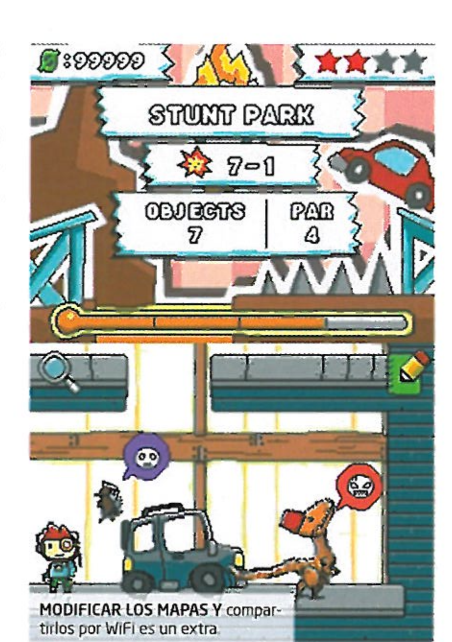
MUCHAS VECES LA SOLUCIÓN es más simple de lo que parece.

ESPERA QUE LO TENGO EN LA PUNTA DE LA LENGUA

La original apuesta de 5th Cell por un puzle que exige tanta imaginación como vocabulario, se estrella con la frustración y la falta de inventiva de los jugadores.

Probablemente sea el juego más recomendable sobre las estanterías de las tiendas de juegos a día de hoy. Por varias razones, pero sobre todo porque hace que el jugador se exprima el coco al máximo para resolver los puzles que se plantean. Ante lo que parecen pantallas estáticas en las que ocurre demasiado poco, *Scribblenauts* se convierte en un reto constante por conseguir la solución más original (o a veces, simplemente un solución posible) para las diferentes situaciones. Cualquier cosa es susceptible de ser una respuesta válida, y al instante siguiente, ser la peor idea de la historia.

Los que no conozcan la mecánica del juego deben estar advertidos de que es raro. Se plantea un caso a través de nuestro personaje y, en el modo principal, se trata de que obtengamos una estrella que aparece en el escenario. Para ello nuestra arma es un teclado en la parte inferior de la consola (la pantalla táctil) que permite introducir palabras. Cualquier cosa que escribamos (o casi cualquier cosa) aparecerá en escena y convertirá en éxito o fracaso la decisión tomada.



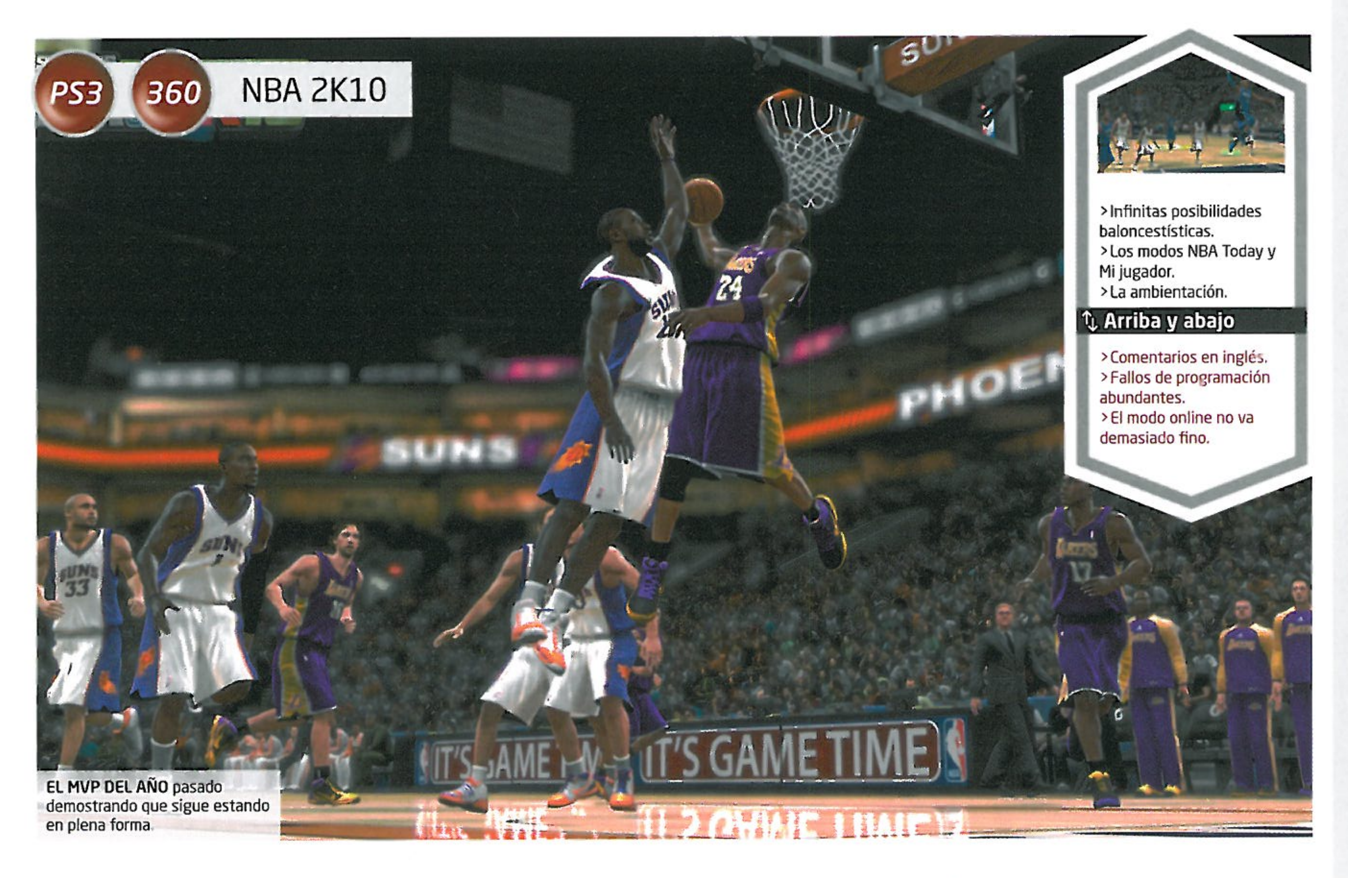
MODIFICAR LOS MAPAS Y compartirlos por WiFi es un extra.



ALGUNAS CRIATURAS INCREÍBLES APARECEN en el juego.

¿Y luego qué?

El problema de *Scribblenauts* (además de tener un nombre impronunciable que en España podrían haber sustituido por un facilísimo *Escribenautas*) es que la falta de imaginación del jugador suele llevarle a la frustración con demasiada facilidad. El aburrimiento de plantear soluciones no válidas o introducir palabras inexistentes se ha convertido en el mayor problema. Solución: Un ejemplar del Quijote pegado con celo al cartucho de DS. ■



EL MVP DEL AÑO pasado demostrando que sigue estando en plena forma.

>Infinitas posibilidades baloncestísticas.
>Los modos NBA Today y Mi jugador.
>La ambientación.

Arriba y abajo

>Comentarios en inglés.
>Fallos de programación abundantes.
>El modo online no va demasiado fino.

"I LOVE THIS GAME"

La mejor liga de baloncesto del mundo abre el curso baloncestístico 2009-2010 con un aniversario, el de la saga de baloncesto de 2K Games.

Los fans del baloncesto del más alto nivel están de enhorabuena un año más gracias a 2K games. *NBA 2K10* es todo lo que podríamos esperar e incluso más. Se trata del simulador más completo del deporte de la canasta, capaz de reproducir todo el realismo de los partidos reales, a la vez que nos hace sentir 'dentro' de uno de los gigantescos pabellones de la NBA.

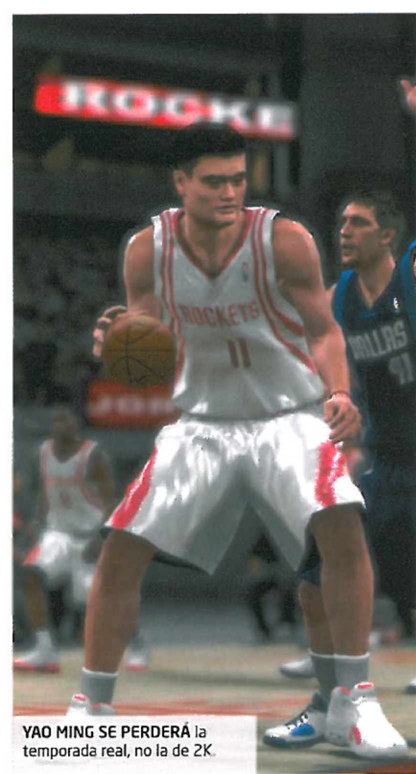
Los trucos que usa son los más viejos, y empiezan con un control accesible hasta para los más novatos pero lleno de posibilidades. Sus bondades siguen con un apartado gráfico a la altura de las circunstancias, y terminan en una variedad de modos de juego que lo colocan en lo más alto de los juegos de su estilo.

Y es que poder encarnar a un jugador desde los campus universitarios hasta el final de su carrera profesional es una experiencia que merece la pena, puesto que está plena de continuos retos que nos hacen jugar 'esa partida más'. Lo mismo pasa con NBA Today, casi una enciclopedia de baloncesto que nos mete como nunca en la piel de un general mánager.

Pero por desgracia dista de ser perfecto, puesto que encontraremos los comentarios íntegramente en inglés y un ramillete de fallos de programación que enturbian la diversión en muchos momentos. A pesar de eso, nos encanta. ■


LOS PRIMEROS PLANOS ESTÁN de lo más conseguidos.


FACE TO FACE, PRÓXIMO episodio en tu casa.

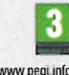

YAO MING SE PERDERÁ la temporada real, no la de 2K.

NBA 2K10

XBOX 360 PS3



NBA 2k10

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Visual Concepts**
Editora: **2k Games**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-10**
Idioma:
Voces: 
Textos: 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.4

Nota final



La opinión

EL BALONCESTO DE una manera que nunca habíamos visto. Excelentes modos de juego, captando toda la esenecia del deporte de la canasta. Una pena que los comentarios en inglés y los múltiples bugs (que prometen solucionar con un parche) lo alejen de la excelencia.


Por Juan "Xcast"

ACTUALIDAD · REPORTAJE · AVANCES · ANÁLISIS · MÓVILES · HARDWARE · TRUCOS · MÁS QUE JUEGOS · COMUNIDADES · GUÍA DE COMPRAS

PSP PS3 XBOX 360



NBA Live

Género: **Deportes**
Desarrolladora: **EA Canada**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2 a 10**
Idioma:
Voces: 
Textos:

Pegi

3

www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.5	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.3	8.4

Nota final

8.4

GAMESPOT/USA	7.5
IGN/USA	8.2
OXM/USA	8.0
PSX EXTREME/uk	8.4

La opinión

UN BUEN INTENTO de revitalizar su saga de baloncesto, pero de momento es insuficiente para conseguir 'convencernos' de que estamos ante el juego de canasta definitivo de esta generación de consolas. Seguiremos esperando.



Por Juan "Xcast"

PS3 360 PSP NBA LIVE 10



UN PARTIDO FÁCIL PARA los vigentes campeones.

CANASTA Y TIRO LIBRE ADICIONAL

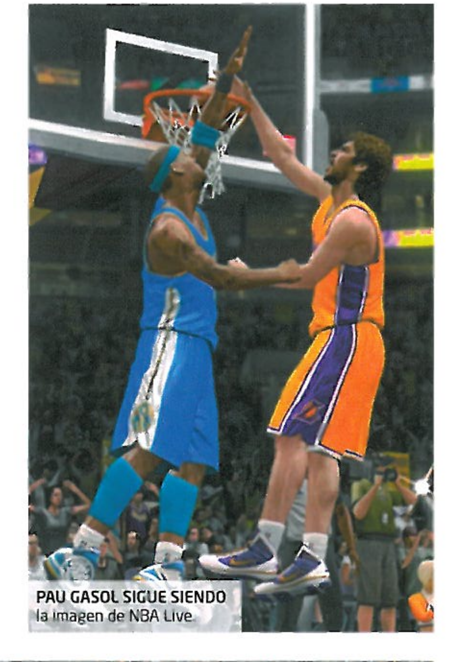
EA Sports trata de recuperar el título de mejor juego de baloncesto, aunque sus fichajes resulten escasos.

El baloncesto de Electronic Arts ha pasado el año en el gimnasio de tal manera que ha cambiado su fisonomía hasta el punto de cambiar su manera de desenvolverse sobre el campo. Esto se traduce en el nuevo énfasis en el juego defensivo, que nos obligará a afrontar cada ataque como un reto constante, más que como un simple eslalon que acaba en canasta. Este hecho hace que la simulación en *NBA Live 10* gane enteros, haciendo que los partidos sean mucho más reales y estratégicos. Si bien, aunque mejora, no alcanza la perfección por pequeños fallos inesperados en la inteligencia de compañeros y rivales.

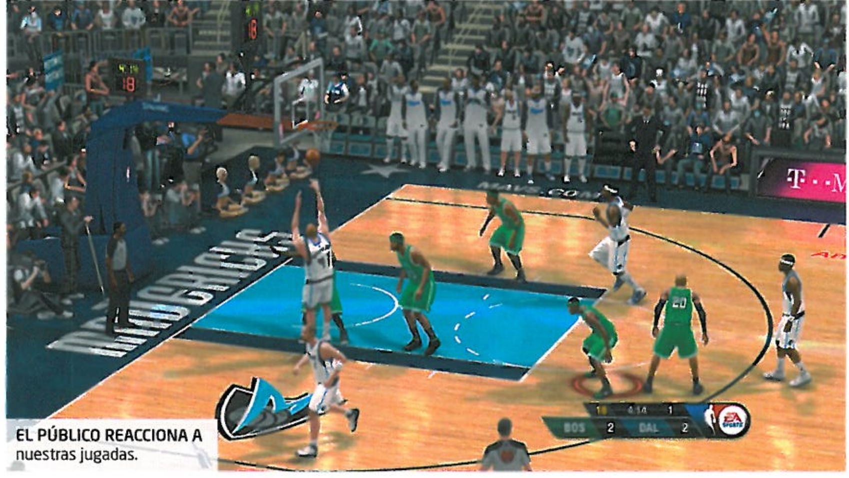
Además tenemos el hecho de que los modos de juego no han evolucionado como podría haberse esperado, limitándose a las variantes que ya existían el año pasado, con algunos retoques. De este modo podremos jugar el campeonato del mundo, los playoff, una temporada completa como manager del equipo que elijamos o seguir la temporada de la NBA, con la evolución de jugadores y equipos que presenten en la realidad.

Para aquellos que gusten de jugar online hay un buen puñado de posibilidades (pero nada a la altura de *FIFA 10*). Ligas de 30 equipos, partidos controlando cada uno un jugador... Suficiente, pero algo limitado en cuanto a posibilidades.

Técnicamente evoluciona, destacando las nuevas animaciones y el realismo del público, pero no es todo lo fluido que debería en su versión PS3 y los jugadores siguen pareciendo de plástico. El mismo rumbo lleva el partado sonoro, que brilla, pero no demasiado. ■



PAU GASOL SIGUE SIENDO la imagen de NBA Live.



EL PÚBLICO REACCIONA A nuestras jugadas.





Il-2 Sturmovik Bird of Prey

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Gaijin Ent.**
Editora: **Digital Bros**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **2 a 16**
Idioma: **Voces ingles**
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.3 · Sonido 8.7

Jugabilidad 8.8 · Adicción 8.5

Nota final



La opinión

LA OCASIÓN PERFECTA para echarnos a volar y disfrutar de las mayores batallas aéreas jamás vistas. Un buen juego que además se adapta a nuestra habilidad a los mandos de los distintos aviones y que tiene tanto contenido que los fánaticos tendrán cuerda para rato.



Por Juan "Xcast"



IL2 STURMOVIK



LAS BATALLAS AÉREAS SON siempre épicas.



DESDE LAS ESTEPAS RUSAS a las llanuras inglesas.



TODOS LOS AVIONES DE la segunda guerra mundial.



SIMULACIÓN O ARCADE, CADA uno elige lo que prefiera.

BATALLAS AÉREAS CON SABOR AÑEJO

Uno de los grandes simuladores de PC se pasa al mundo de las consolas sin perder un ápice de su personalidad característica y ganando con el cambio.

Para el gran público de videoconsolas, los juegos de aviones deben ser rápidos y llenos de acción, por eso aquellos que muestran modelos antiguos suelen ser considerados como simuladores sesudos. Por suerte, *Il-2 Sturmovik: Birds of Prey* parece ser la excepción que confirma la regla. Se trata de la segunda parte de uno de esos juegos fieles a la realidad tan característicos del mundo del pc, sólo que esta vez está dirigido al mundo de las consolas de sobremesa.

Con el cambio parece haber aprendido un buen puñado de nuevos trucos. El más importante tiene que ver con su accesibilidad. Podremos modificar el estilo de juego convirtiéndolo en un arcade repleto de tiroteos aéreos, con un control simple, o devolverle a sus orígenes con reproducciones fieles del manejo y estilo de los combates reales. Independientemente de la opción que elijamos, el sistema de control responde a las mil maravillas, permitiéndonos hacer cualquier virguería durante las diversas misiones que se nos plantearán.

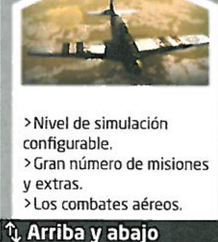


LOS AVIONES SE IRÁN destruyendo a medida que reciban disparos.

Estas resultan divertidas y amenas, y el modo historia es lo suficientemente largo como para entretenernos durante muchas horas, aunque hacia el final se tornan algo repetitivas. Para solucionarlo tendremos los modos online. No son extraordinarios, pero funcionan a las mil maravillas.

Algo parecido pasa con el apartado gráfico, cumple su cometido, consiguiendo sorprender con los daños dinámicos y los detallados escenarios, pero tiene momentos en los que la tasa de imágenes por segundo se resiente en exceso, dificultando los combates.

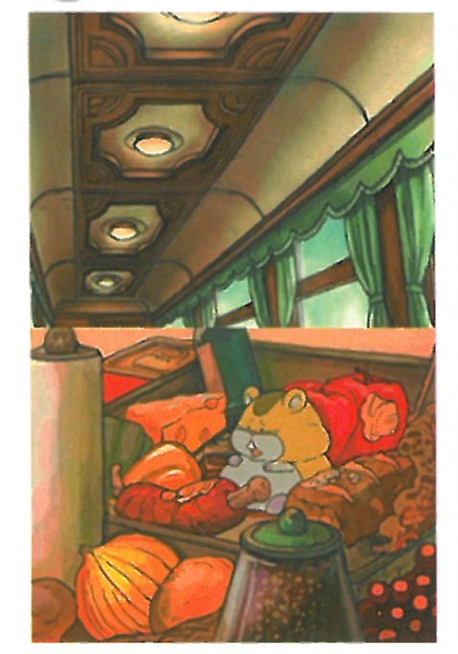
Lejos de la perfección, *Il-2 Sturmovik* es la mejor opción en su género.

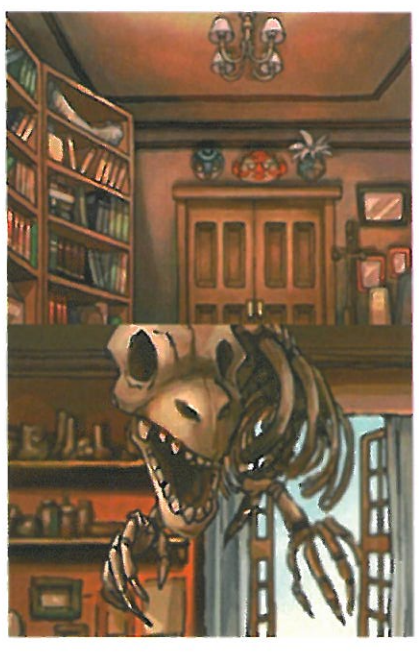


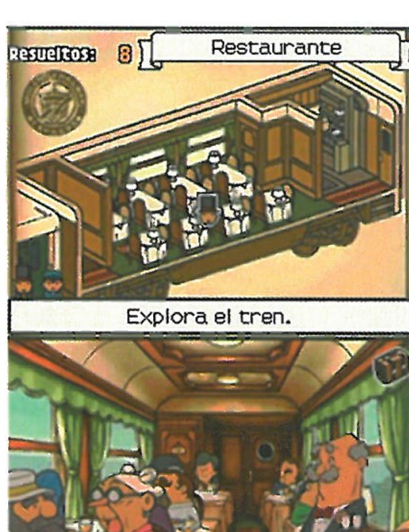
>Nivel de simulación configurable.
>Gran número de misiones y extras.
>Los combates aéreos.

Arriba y abajo

>El nivel de imágenes por segundo sufre bajones.
>Limitada variedad de objetivos que acaba cansando.









LAYTON SE SUBE AL TREN DE SU PROPIO ÉXITO

La mejora de las animaciones con voces y unos menús algo más simples no logran renovar suficientemente un título que nos sorprendió con su primera entrega.

La narrativa de los juegos de Level 5 nunca ha estado en entredicho. El problema es cuando, como ocurre en *El Profesor Layton y la Caja de Pandora*, se interpone a la jugabilidad. La nueva aventura del Profesor Layton sigue fielmente los pasos de su antecesora (*El Profesor Layton y la Villa Misteriosa*) y mejora todos los aspectos en los que aquella flojeaba, básicamente añadiendo voces a la narración (en castellano) y un control de los misterios que se van planteando mucho más accesible y simplificado. En cualquier caso, sigue estando en el medio toda una narrativa que poco tiene que ver con los puzles que se plantean en el juego.

El Profesor Layton y la Caja de Pandora vuelve a someter al jugador a un tercer grado que consiste en resolver los 180 acertijos de los que se compone el juego. Casi dos centenas de puzles y adivinanzas tradicionales que los creadores de Level 5 han vuelto a encontrar en las páginas de 'Head Gymnastics', el libro del profesor Tago. Eso sí, muchos de ellos han tenido que ser occidentalizados para no volver loco al personal europeo y americano.

Por un lado uno piensa que el hecho de contar una historia es motivante para seguir adelante, pero por otro, a muchos jugadores les encantaría tener un listado con todos los puzles desbloqueados para ir probándolos uno a uno y, si no quisiesen, no tener que escuchar la más o menos interesante y detectivesca historia de Layton y su aprendiz Luke.

Los amantes del misterio tendrán, digamos, más razones para seguir adelante acertijo tras acertijo. El juego plantea el misterio de la Caja Elísea, conocida como la Caja de Pandora, una reliquia que, dicen, acaba con la vida de quien la abre. El Dr. Schrader, viejo amigo del Profesor Layton, le ha escrito una carta alertándole de poder haber encontrado una explicación al secreto. Cuando llegan a su apartamento, el Doctor parece haber fallecido. A partir de ahí comienza una investigación que les llevará al Molentary Express, un tren en el que se encontrarán con todo tipo de individuos sospechosos al más puro Orient Express de Agatha Christie. Un argumento excelente, unas escenas de animación como no se han visto en ningún otro juego de DS (a cargo de Hayao Miyazaki) y unos fantásticos acertijos accesibles, pero que se convierten en un reto para cualquiera. Ese es el corazón y la esencia de este segundo título de una saga que acaba de comenzar con su segunda trilogía en Japón. ■

SE MEJORA LA NARRACIÓN AL METER VOCES

Descargas
CADA SEMANA UN PUZLE

La gente de Level 5 irá añadiendo un puzle semanal para alargar el título. Para ello habrá que descargarlos en la DS.



El Profesor Layton y la Caja de Pandora

Género: **Aventura/Puzle**
Desarrolladora: **Level 5**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Descargas**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
10	10	8.0	7.0

Nota final



8.8

La opinión

LA FÓRMULA FUNCIONÓ a la perfección el año pasado y quizá se esperase una vuelta de tuerca (que no ha habido) en esta segunda entrega. La presentación, perfecta. El juego, en sí, repetitivo.



Por C. Antón

PS3 PC XBOX 360



Borderlands

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **2K Games**
Precio: **59,95€(PS3 y 360) 45,95€ (PC)**
Jugadores: **1 -2**
Online: **2 a 4**
Idioma:
Voces:
Textos:



Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos **8.3** Sonido **8.5**

Jugabilidad **9.0** Adicción **8.8**



Nota final



La opinión

LA REDACCIÓN ESTÁ dividida ante el extraño encanto de este juego. La mitad lo odia y la otra lo ama. Depende mucho de lo que te guste a la hora de jugar, pero lo que es seguro es que con Borderlands hay algo distinto y muchísimas horas de juego.



Por Juan "Xcast"

PC PS3 360 BORDERLANDS





Aleatoriedad

SIEMPRE DISTINTO

Cada partida en Borderlands será distinta a las anteriores. Y es que tener generación aleatoria de enemigos, escenarios y armas es lo que tiene. Un poco de suerte puede facilitarnos las cosas desde el inicio. Por el contrario no tiene ningún sentido memorizar el mapa para siguiente partidas. Siempre encontraremos una nueva sorpresa.

UN MAD MAX AL ESTILO DIBUJOS ANIMADOS

Más de medio millón de armas te esperan en el mundo post-apocalíptico de Pandora. Sólo un guerrero de la carretera sería capaz de sobrevivir.

En un futuro cercano la humanidad se ha visto obligada a colonizar un lejano planeta de nombre Pandora. Por desgracia no era oro todo lo que relucía y el planeta era poco más que un yermo sin posibilidades. Esto hace que Pandora se convierta en una roca tan sólo habitada por marginados y peligrosos aliens.

Al menos así era antes de que llegaramos como uno de los cuatro mercenarios protagonistas, cada uno con sus propias habilidades y características. En su búsqueda de gloria y tesoros iremos mejorando al personaje elegido como si se tratará de un juego de rol, sólo que a base de tiros en primera persona.

La libertad que tendremos al elegir misiones sólo es comparable a los centenares de miles de variantes de escenario y armas disponibles. Se trata de un interesante cruce entre Halo y un clásico como Diablo, con el toque original en su estilo gráfico, cell-shading.

Por si fuera poco, está desarrollado para que juguemos en compañía de amigos, dos en una sola pantalla y cuatro a través de la red de redes. Una verdadera gozada que funciona a las mil maravillas practicamente casi todo el tiempo.

Pero no todo lo que brilla merece la pena, y es que a pesar de sus evidentes virtudes, encontramos varios fallos. Por ejemplo gráficamente es simplemente correcto por culpa de texturas a baja resolución. También da la sensación de que los modos multijugador podrían haber dado más de si. Igual que el hilo argumental, muchas veces anecdótico. ■



EL ESTILO POST-APOCALÍPTICO DE Mad Max envuelve cada escenario de Borderlands

MEJORA TU CHUPA, TUS armas y tu motocicleta. Conviértete en un verdadero Terminator de la vida.

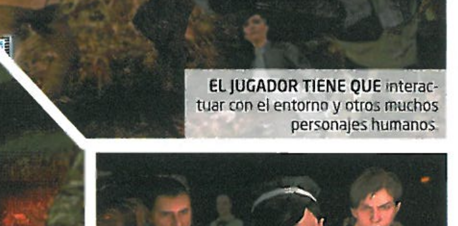
Arriba y abajo

- >La originalidad de planteamiento.
- >¡Cientos de miles de armas!
- >Interesante mezcla de géneros.

- >El argumento no maravilla.
- >Queremos más jugadores online.
- >En ocasiones rutinario.

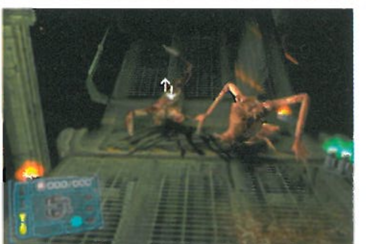


LA CRIATURAS QUE APARECEN en el juego elevan el nivel de tensión del jugador en todo momento.



EL JUGADOR TIENE QUE interactuar con el entorno y otros muchos personajes humanos.





SE HAN CONSEGUIDO IMPLEMENTAR todas las habilidades del juego en 'next-gen'.

EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS GRITOS

Tras el éxito apabullante que cosechó Dead Space en PC, PS3 y Xbox360 ahora llega la saga a Wii con una precuela en forma de shooter sobre raíles.

Estamos en Aegis VII, se nos ha encomendado la misión de extraer un extraño monolito alienígena que acaba de ser descubierto para llevarlo a un lugar donde pueda ser convenientemente estudiado. Algo sale terriblemente mal en la operación. Un destello de luz y la gente comienza a perder la razón, a matarse los unos a los otros, y al final convirtiéndose en criaturas repugnantes. A partir de este momento, *Dead Space Extraction* nos pondrá en la piel de diferentes personajes cuyo objetivo común será escapar de ese infierno espacial.

Estamos ante un shooter sobre raíles, por lo que básicamente y salvo algún momento en el que nos dejen elegir nuestro camino a seguir, nuestra labor será la de disparar a todo ser malviviente que quiera llevarse nuestra yugular como merienda. Por suerte, el hilo argumental está lo suficientemente orquestado como para que nos sintamos en todo momento dentro de la fascinante historia.

Respecto al control, utilizaremos el wiimote a modo de puntero para disparar con el Botón B, la habilidad de Kinesis con el botón A para atraer objetos lejanos hacia nosotros, tales como botiquines, munición o cajas para entorpecer el avance de los enemigos. El botón Z estará reservado para recargar, mientras que con el botón C podremos usar la habilidad Stasis para ralentizar a las a veces incontenibles hordas de enemigos. Por último, a través del jostick del nunchuk podremos seleccionar una de hasta las cuatro armas que podremos llevar equipadas a la vez, ambas con dos modalidades de fuego diferentes y que además podremos mejorar.

A nivel visual, sólo se puede aplaudir el gran trabajo que han llevado a cabo desde el estudio de Visceral Games. Sin lucir, obviamente, como las versiones para plataformas más potentes, *Dead Space Extraction* saca partido al potencial bruto de Wii a través de unos personajes de excelentes modelados, texturas nítidas, niveles bien desarrollados y un sinfín de efectos de partículas y de luces. Además, el audio acompañará en todo momento con unos efectos de sonido y una BSO a la altura del título.

Las únicas pegas que se le podrían achacar a este título brillante es su corta duración, la relativa facilidad del nivel inicial más difícil, y la ausencia total de traducción al castellano, tanto en textos como en voces, una gran mancha en un título muy notable que pese a todo ningún usuario de Wii o seguidor de la saga debería perderse. ■

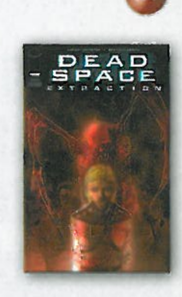


> La ambientación y el acabao gráfico es sublime.
> El sistema de control tiene en cuenta cada detalle.
> Argumento bien hilado.

↕ Arriba y abajo

> Lástima que sea sobre raíles, dan ganas de explorar la nave entera.
> Es corto y, si eres hábil, fácil al principio.

Wii



Dead Space Extraction

Género: **Shooter sobre raíles**
Desarrolladora: **Visceral Games**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.5  Sonido 9.0 

Jugabilidad 8.5 Adicción 8.0

Nota final



8.8

La opinión

UN EXCELENTE JUEGO que todo poseedor de una Wii debe jugar. Eleva el apartado técnico hasta lo más alto en la consola de Nintendo. Las pegas: es corto, fácil y está completamente en inglés.



Por J.L. Villalobos

METROID PRIME TRILOGY



LOS GRANDES ÉXITOS DE SAMUS





Desde su primera entrega en 1986, *Metroid* supo afianzarse en una variable propia del género de aventura caracterizada por ir explorando amplios planetas a medida que íbamos mejorando nuestro equipo. Con la saga *Prime*, estrenada en Game Cube y finalizada en Wii, se llegó a unas nuevas cuotas de calidad y profundidad, llevando el mundo de *Metroid* a las 3D, esta vez con la misión de acabar con la amenaza por una sustancia alienígena letal, el Phazon.

Tras un éxito de crítica brutal, la historia de ***Metroid Prime*** al completo llega a Wii con los tres títulos en un solo DVD. En las entregas de Game Cube se han mejorado texturas y se ha incluido un sistema de logros y una perfecta adaptación de los controles al mando de Wii. Por otra parte, la última entrega de la trilogía, que ya viera la luz en Wii hace ya casi tres años, *Corruption*, viene también incluida, reduciendo así considerablemente su precio. ■



Metroid Prime Trilogy

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Retro Studios**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Texos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 
Sonido 
Jugabilidad 
Dificultad 

Nota final



GAMEPRO/UK	10
IGN/USA	9.5
3DJUEGOS/ES	9.4
1UP/USA	8.3



LAS TRES ÚLTIMAS JOYAS de Samus Aran recopiladas y para manejar con el mando de tu Wii.

SINGSTAR MOTOWN

ES LA HORA DEL RHYTHM AND BLUES



Si no te va mucho la "radio-fórmula" y lo que quieres es cantar los grandes éxitos del Soul y el R&B, ***Singstar Motown*** es tu juego. Coincidiendo con el quincuagésimo aniversario de la famosa discográfica, este nuevo *Singstar* se ha puesto a la venta de forma muy limitada (el público al que va dirigido no es muy mayoritario) en exclusiva en los centros FNAC. Y cuando hablamos de un público minoritario lo decimos porque aunque el juego incluye auténticos "temazos" de grupos como Marvin Gaye, Stevie Wonder, Jackson 5 o The Supremes, pocos serán los aguerridos cantantes que se atrevan a cantar en inglés, ya que los 30 exitazos que componen el juego están únicamente en el idioma de Shakespeare. ■

Singstar Motown

Género: **Musical**
Desarrolladora: **SCE London Studios**
Editora: **Sony**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Texos

Pegi



www.pegi.info

Nota final



S.W. THE CLONE WARS: HEROES...







LAS GUERRAS CLON EN VERSIÓN 'LIGHT'



Para Lucas Arts la serie de animación de Star Wars: Clone Wars siempre ha estado enfocada al público infantil. El juego no es menos y trata de orientarse a los menores de la casa con un juego de avanzar y matar dividido en dos partes. Por un lado daremos espadazos como Jedi y por el otro dispararemos con el Blaster como Clon.

El problema es que técnicamente es deficiente para las consolas de nueva generación, tiene una profundidad de juego nula y sus controles no ayudan nada a que nos hagamos con los personajes, sobre todo en las zonas de plataformas. Un intento falido, pero al menos es gracioso. ■

Clone Wars: Héroes de la República

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Lucasarts**
Editora: **Activision**
Precio: **59,95€ (PS3, 360,Wii); 29,95€ (PC)**
Jugadores: **1-2**
Idioma:
Voces 
Texos

Pegi





www.pegi.info

Nota final



SAW

PC 360 PS3

Saw

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Zombie Studios**
Editora: **Konami**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi

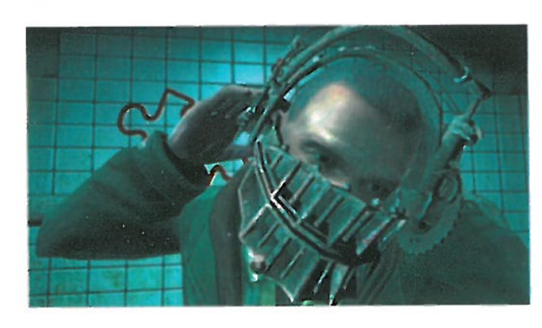
18

www.pegi.info

Nota final

7.5

PUZZLES CON SORPRESA



Cada Halloween desde hace seis años recibimos una película de esta saga en la que un asesino en serie propone puzzles a sus víctimas con el objetivo de salvar sus vidas. El videojuego oficial de esta saga de sangre y horror llega en las mismas fechas y con el mismo planteamiento. Se trata de una aventura centrada en los puzzles y salpicada por combates. Tiene buen aspecto y resulta divertida, al menos hasta que los acertijos se empiezan a repetir y descubrimos que los combates no tienen ningún secreto. Aún con esas *Saw* ha sido capaz de entretenernos durante varias horas, por lo que merece, como mínimo la atención de los fans de la película. ■

TORNADO OUTBREAK





Tornado Outbreak

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Zombie Studios**
Editora: **Konami**
Precio: **59,95€ (360, PS3); 39,95 (Wii)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi



www.pegi.info



A LOS MANDOS DE UN SIMPÁTICO TORNADO



Por lo general, los juegos que llegan sin avisar suelen ser una decepción constante. No es el caso de *Tornado Outbreak*, un título que bebe de la fuente de Katamari en el que tendremos que hacer crecer nuestro tornado mientras arrasamos las diversas localizaciones que visitemos.

Una mecánica simple y familiar que resulta divertida, pero sin alardes. Y es que técnicamente parece un juego de la generación pasada, lo que unido a una duración algo escasa y a la ausencia de modo multijugador, enturbia un tanto el resultado final, que se antojaba excelente por lo divertido que resulta manejar a este pequeño tornado. ■

MY SIMS AGENTS



My Sims Agents

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **EA**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi

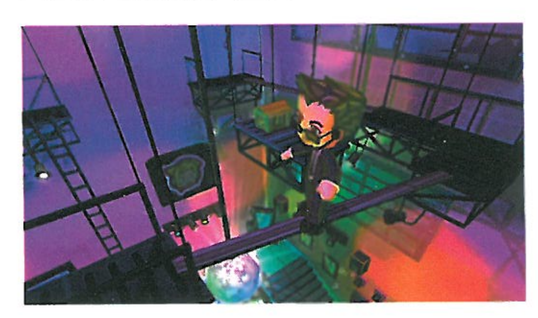


www.pegi.info

Nota final

7.0

AGENTES MUY ESPECIALES



Quizá no hable nada a favor del juego que estemos ante el tercer título de *My Sims* este año (*My Sims Racing* y *My Sims Party* vinieron antes). Sin embargo, ***Agents***, que sale tanto para Wii como para DS, pone al jugador en la piel de un agente secreto con una investigación entre manos que le hará plantearse una buena cantidad de puzzles, sin dejar de lado ese toque clásico del universo *Sims* que consiste en la personalización de los personajes, las estancias y, en definitiva, todo lo que rodea a los personajes.

Un título poco justificado, pero con algunos puñados de alicientes para enganchar al público más casual o amante de los My Sims. ■

ORDER OF WAR



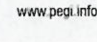
Order of War

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi











ESTRATEGIA DE OTROS TIEMPOS



La Segunda Guerra Mundial sigue dándonos nuevos títulos, sobre todo de estrategia. En este género se enmarca ***Order of War***, un juego de estrategia en tiempo real que vuelve a ponernos en la línea de frente europea del conflicto iniciado en 1939.

Order of War llega con una banda sonora magistral, a cargo del compositor Jeremy Soule, y un excelente doblaje al castellano, sin embargo el apartado gráfico el juego se nos queda muy anticuado. Las misiones de la campaña nos han enganchado y la variedad de retos y unidades es correcta. Más allá de la campaña, puedes probar el jugador con partidas 1 vs. 1 y 2 vs. 2. ■

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

DEFENSE GRID: THE AWAKENING

¡QUE NO PASE NI UNO!

Uno de los mejores juegos de defender la base de PC se convierte en uno de los mejores juegos disponibles de Xbox Live Arcade.

Parece que los juegos descargables son el medio de distribución perfecto para los juegos al estilo *Defense Grid*. En ellos hay que preparar torretas defensivas ante el ataque de ingentes oleadas enemigas. Sin control directo de la acción y haciendo gala de un gran sentido de la estrategia.

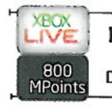
Inexplicablemente en Xbox Live, hasta el momento tan sólo teníamos un juego de este tipo, el irregular *Crystal Defenders*. Por suerte esta laguna queda solventada con ***Defense Grid***, la versión descargable del juego de estrategia de PC con el mismo nombre. La diferencia de esta versión respecto al título original es que su precio se ha reducido a la mitad y que además se han incluido varios mapas extra. Todo lo demás sigue intacto, incluidas las opciones estratégicas casi infinitas a la hora de configurar nuestra barrera defensiva ante las acometidas del enemigo. El objetivo es conseguir que no consigan llegar a la base donde guardamos los núcleos de energía. Tan simple como eso, pero tan divertido que conseguirá que hasta los alérgicos a la estrategia queden pegados al mando de control.

UN JUEGO DE PC A MITAD DE PRECIO Y CON NIVELES DE BONIFICACIÓN

Por tanto estamos ante una de las sorpresas de este otoño. ***Defense Grid*** se convierte por méritos propios en uno de los mejores juegos de Xbox Live y en un indispensable para los aficionados a la estrategia. Cierto es que únicamente cuenta con modos de juego en solitario, pero completarlos nos llevará muchas horas de nuestra vida. Son 20 los niveles principales y cuatro los de bonificación, con retos extra que nos empujarán a repetir casi todos los niveles hasta conseguir que ninguno de los enemigos nos robe los núcleos de energía de nuestra base. Además también hay siempre estará el reto de los tablas de clasificación, comparándonos incluso con nuestros amigos.



Por si fuera poco, encontraremos que se ha cuidado con esmero la mayor parte de los apartados técnicos, con un acabado gráfico verdaderamente destacable para un título descargable, capaz de mostrarnos decenas de enemigos en pantalla sin la menor ralentización. Por otra parte, la banda sonora orquestada se ve acompañada por un buen doblaje a nuestro idioma. Una completa apuesta en la que gastar nuestros preciados Microsoft Points. ■



Defense Grid: The Awakening
Desarrollador: **Hidden Path Ent.**
9.0

Lost Winds: Winter of the Melodias

MEJOR QUE MUCHOS OTROS JUEGOS VENDIDOS EN CAJA

Todavía nos preguntamos porque un juego como este no viene en una caja, mostrando tal despliegue de medios. Y eso que ya íbamos sobre aviso, con una primera parte del título que asombró por el perfecto acople del control de Wii a un juego de plataformas. En esta segunda parte, que redunda en un diseño de escenarios sencillamente bello y una producción musical que es una obra de arte, volveremos a tener entre manos a Toku (con habilidades nuevas) y todo el poderío del espíritu del viento, Enril.

Lo más característico y que llama la atención de cualquiera es la posibilidad de dominar momentáneamente las estaciones convirtiendo el frío invierno que Balasar ha utilizado para hacerse con el control de la ciudad de Melodia, en un soleado y caluroso verano. No lanzamos esta vez una recomendación sino que imponemos la compra de esta joya de WiiWare muy por encima de casi todos los plataformas que has tenido ocasión de comprar para Wii en formato físico o digital.



1000 NP

Lost Winds: Winter of the Melodias

Desarrollador: Frontier

9.0



MUY POR ENCIMA DE CASI LA TODOS LOS PLATAFORMA YA SEA EN FORMATO FÍSICO O VIRTUAL



Fieldrunners

OBJETIVO: MASACRAR

Uno de los grandes juegos de iPhone se adapta a los recien estrenados 'Minis' de PSP. En este porte también estamos ante un entretenido juego de estrategia, aunque echamos de menos una mayor variedad de torretas y de modos de juego. Aún así, sigue pudiendo entretener durante los viajes en bus, tren o mientras ocupamos el excusado...



6.99 Euros

Fieldrunners

Desarrollador: **Subatomic Studios**

8.0

Hero of Sparta

UNA LUCHA ÉPICA EN LA ANTIGÜEDAD

Otro exitazo del catálogo de iPhone que se cuela en los 'Minis' de PSP. El juego de Gameloft se adapta a la perfección al control de la portátil de Sony y nos permite vivir, con un apartado gráfico expectacular, una aventura clásica al más puro estilo *God of War*, con mitlogía griega incluída.

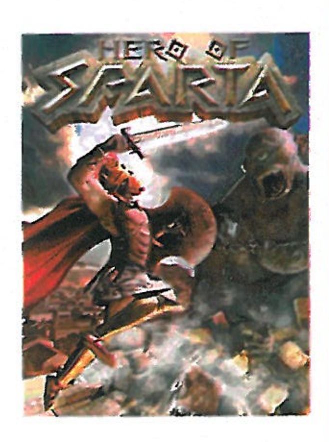


4,99 euros

Hero of Sparta

Desarrollador: Gameloft

8.2



Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación.

Xbox 360

Fable 2



El bien o el mal. Esa será tu elección principal en este afamado juego de rol que llegó a las tiendas hace un año. El título, desarrollado por Peter Molyneux, ha sido uno de los éxitos del año en Xbox 360 en particular.
La vida de Gorrión es el centro de la acción desde el comienzo de la misma. Deberemos evolucionar a este y al resto de personajes que tengamos bajo nuestro control hasta el máximo de sus posibilidades. Como todo buen RPG que se precie, *Fable 2* nos traerá horas y horas de diversión. Es por esto, que desde estas páginas queremos mejorar, si cabe, tu experiencia con este juego a través de una serie de logros que te permitirán sumar muchos más puntos en tu Gamertag. Existen muchos en el juego pero ahí van unos cuantos.

> **Gobernante de Albión**: Levanta un imperio inmobiliario de 2 millones y medio de oro o presencia cómo lo hace otro héroe.
> **El héroe de la Fuerza**: Completa El héroe de la Fuerza.
> **El héroe de la Voluntad**: Completa El héroe de la Voluntad.
> **El héroe de la Habilidad**: Completa El héroe de la Habilidad.
> **Coleccionista**: Reúne todos los trucos de mascota, expresiones y aptitudes o mira cómo lo hace otro héroe.
> **La celebridad**: Consigue 50.000 de renombre o mira cómo lo hace otro héroe.
> **Novedad**: Derrota a Thag "El impaciente" del Lago Bower.
> **El meteorólogo**: Resuelve todos los problemas meteorológicos de Isla Knothole, o ayuda a otro héroe a lograrlo.
> **El visionario**: Asómate al destino o mira cómo lo hace otro héroe.
> **El conserje**: Abre todas las puertas demoniacas de Albión o mira cómo lo hace otro héroe.
> **El gladiador**: Una puntuación máxima de 20.000 puntos en el Coliseo o mira cómo lo hace otro héroe.
> **La gárgola**: Encuentra el legendario tesoro de las gárgolas.
> **As del ahorro**: Reúne todas las llaves de plata o mira cómo lo hace otro héroe.
> **Arribista**: Un joven héroe debe recoger cinco monedas de oro.
> **El sacrificio**: Un héroe debe elegir 'el bien colectivo'.
> **La familia**: Un héroe debe elegir 'el bien de la minoría'.
> **Ególatra**: Un héroe debe elegir 'el propio bien'.
> **El recopilador**: Consigue todos los objetos misteriosos de La caja de los secretos, o mira a otro héroe conseguirlos.
> **El estafador**: Encuentra las 10 figuras de Murgo o mira cómo lo hace otro héroe.
> **El multiplicador**: Consigue un multiplicador de 10 o más en el Coliseo o mira cómo lo hace otro héroe.
> **El combatiente**: Vence al nigromante en el Coliseo o mira cómo lo hace otro héroe.
> **El dechado**: Consigue el 100% de bondad o de maldad o mira cómo lo hace otro héroe.
> **Extremista**: Consigue el 100% de pureza o de corrupción o mira cómo lo hace otro héroe..

Naruto: The Broken Bond



Desbloquea nuevos personajes y escenarios disponibles de este juego. Podrás contar con personajes de todo tipo y escenarios realmente increíbles. Una de las sagas de lucha que han marcado una época, ahora mucho más completo gracias a estos desbloqueables que te ofrecemos.

> **Kisame**: Sobrevive a los ataques de Kisame en el modo Historia.
> **Kabuto**: Derrota a Kabuto en el modo Historia.
> **Tsunade**: Consigue que Tsunade se haga Hokage en el modo Historia.
> **Itachi Uchiha**: Vence a Itachi en el modo Historia.
> **Kidomaru**: Derrota a Kidomaru en el modo Historia.
> **Tayuya**: Derrota a Sakon en el modo Historia.
> **ANBU Itachi**: Completa el segundo laberinto de Sasuke en el modo Historia.
> **Temari**: Termina el enfrentamiento contra Tayuya en el modo Historia.
> **Sakon**: Vence a los Sound Four con Sasuke en el modo Historia.
> **Kimimaro**: Derrota a Kimimaro con Naruto en modo de la historia.
> **Jirobo**: Completa la lucha con Jirobo en el modo Historia.
> **Gaara**: Derrota a Gaara en Rock Lee en el flashback del modo Historia.
> **Rock Lee**: Derrota Kimimaro con Rock Lee en modo de la Historia.
> **Nueve colas-Naruto**: Transforma en zorro a Naruto en el modo Historia.
> **Naruto traje verde**: Localiza la misión de las flores para Guy en el modo Historia.
> **Nuevo Sasuke**: Termina la lucha contra Sasuke en modo de la Historia.
> **El patio del templo**: Supera el modo Torneo en individual.
> **Hokage Arena**: Supera el modo Torneo por equipos.
> **La azotea del coliseo**: Supera el modo Torneo en individual o por equipos dos veces.
> **Un sinfín de planos**: Supera el modo Torneo en individual o por equipos tres veces.
> **La azotea del hospital**: Supera el modo Torneo en individual o por equipos cuatro veces.
> **La estatua de Madara Uchiha**: Supera el modo Torneo en individual o por equipos cinco veces
> **El valle del fin**: Supera el modo Torneo en individual o por equipos seis veces.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

FIFA 09

Logros desbloqueables en el mejor juego de fútbol de 2009:

› **El purista**: Completa una temporada de modo Mánager sin simular partidos.
› **Ganadores de una estrella**: Con un equipo de una estrella, gana un torneo que cuente con 16 equipos.
› **Oro sólido**: Consigue 11 jugadores de oro.
› **La fiesta de Jonzo**: Consigue 2.500 puntos y 5 insignias en un único partido de modo Fiesta del fútbol.
› **Dominio del torneo online**: Gana todos los torneos online de oro.
› **¡Esa chilena!**: Marca de chilena.

Por Alberto Carrasco /MADRID



Lego Batman

Introduce estos códigos en el ordenador de la Batcueva:

› **Invencibilidad**: WYD5CP
› **Inmune al frío**: JXUDY6
› **Corazones Extras**: ML3KHP
› **Mayor rapidez de construcción**: EVG26J
› **Más velocidad**: ZOLM6N

Por Jordi Reus /TARRAGONA



PC

Los Sims 3



Si durante la partida pulsas Control + Shift + C abrirás un menú de trucos donde podrás introducir estos y otros códigos con los que poner más aliciente a tu segunda vida.

› **fps on/off**: Muestra los frames por segundo del juego, en la zona derecha superior de la pantalla.
› **moveobjects on/off**: Al activarlo, podrás mover todos los objetos del juego, incluidos los Sims, en el modo Comprar y Construir.
› **slowMotionViz <nivel>**: Poner el juego a cámara lenta. Podemos asignar un nivel entre 0 y 8, donde 0 es el nivel normal y 8 el más lento.
› **hideHeadlineEffects [on/off]**: Mostrar o ocultar las barras de estado del personaje en la pantalla del juego.
› **fullscreen on/off**: Activar pantalla completa o modo ventana.
› **unlockOutfits on/off**: Desbloquea todos los trajes en el modo Crea tu Sim. Este debe estar habilitado antes de ir al apartado Crea tu Sim.
› **fadeObjects [on/off]**: Activa o desactiva la posibilidad de que los objetos desaparezcan al acercarnos con la cámara.
› **testingcheatsenabled true**: Activar Testing Cheats. Cliquea sobre un Sim con la tecla Shift presionada. Podemos mover las barras de estado de los Sims pinchando y arrastrando (higiene, energía, diversión, etc).
› **disableSnappingToSlotsOnAlt [on/off]**: Activado, los objetos no se ajustan a las zonas donde los colocamos, si pulsamos Alt, al intentar colocarlos.
› **enableLlamas [on/off]**: Aparece un mensaje que dice: "Llamas activadas".

Nintendo DS

Final Fantasy Crystal Chronicles

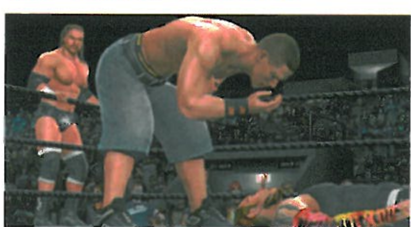


Descubre personajes secretos gracias a los trucos siguientes.

› **Gerald (Clavat hombre)**: Aparece en el nivel Difícil o Muy Difícil solamente, en el mapa del mundo, cerca del bosque. Debes acumular un total de 1000 muertes.
› **Mago rojo (Selke hombre)**: Aparece en cualquier nivel de dificultad, frente a la Biblioteca. Paga 5.000 Gil.
› **Asesino (Selke mujer)**: Aparece en el modo Difícil o Muy Difícil solamente, en el mapa del mundo, cerca de las ruinas del desierto. Debes estar conectado al Multijugador y tener una extensa lista de amigos.
› **Penguin (Lilty mujer)**: Aparece en cualquier nivel de dificultad, frente a la Biblioteca. Pero debes estar jugando en el modo Difícil, para poder reclutarla.
› **Monja (Clavat mujer)**: Cuando completes la Biblioteca 3 en el nivel de dificultad Difícil, la encontrarás en la Biblioteca 1, habla con ella y desbloquearás una misión. Ahora completa la misión desbloqueada y vuelve hablar con ella.

PSP

WWE Smackdown vs Raw 2009



Consigue nuevos personajes, para tus peleas más salvajes y espectaculares, introduciendo los siguientes códigos en el menú de opciones.

› **BoogeymanEatsWorms!!**: Boogeyman.
› **UnlockSnitskySvR2009**: Gene Snitsky.
› **PlayAsJillianHallSvR**: Jillian Hall.
› **UnlockECWDivaLayla09**: Layla.
› **UnlockECWTazzSvR2009**: Tazz.
› **VinceMcMahonNoChance**: Mr. McMahon.
› **FlairWoooooooooooooo**: Ric Flair.
› **Ryder&HawkinsTagTeam**: Curt Hawkins y Zack Ryder.
› **HornswoggleAsManager**: Hornswoggle como Manager.

Playstation 3
Tomb Raider Underworld

NUEVO MODO

Completa el juego por primera vez, en cualquier nivel de dificultad, y este nuevo modo de juego, se desbloqueará en el menú principal. En este modo de juego, no es necesario resolver los puzzles, para conseguir los tesoros.

Por Elena Martín / VALENCIA

Wii
Quantum of Solace

MUNICIÓN INFINITA

Para obtener munición infinita, debes completar el juego en el nivel de dificultad Agente. Una vez lo hayas logrado, desde el menú principal en el apartado de opciones, podrás activar esta opción, disponiendo de munición ilimitada en nuevas partidas.

Por Héctor López / SEVILLA

Real Football 2010

Un juego a la altura del deporte rey

LA PASIÓN DEL FÚTBOL

Tras un buen número de títulos de fútbol de escasa calidad, llega uno a los móviles digno de descargar.



Hasta el momento, uno de los géneros que peor se habían adaptado a los juegos para móviles había sido el de los simuladores de fútbol. Después de mucho trabajar, por fín, se revierte esta tendencia con la llegada al mercado de *Real Football 2010*.

Este juego, que estará disponible tanto para clientes de iPhone como para usuarios de móviles con Java, nos plasma la emoción del fútbol como nunca antes se había hecho.

Con unos gráficos sorprendentes y una jugabilidad muy mejorada, respecto a la anterior edición, el título para iPhone nos acerca al mundo del fútbol con varios modos de juego, desde partidos rápidos hasta ligas u otras competiciones.

En cuanto a la entrega Java, los gráficos con peores, como cabía esperar, así como su jugabilidad pero en cualquier caso es el mejor juego de fútbol que hemos tenido para móviles.

Por fin podremos disfrutar los aficionados del fútbol de un título de categoría después de mucho tiempo de espera.

Real Football 2010

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 (iPhone); 2 (Java)**
Lanzamiento : Disponible

9.0

Madden NFL 10

Directo a la Superbowl

EL OTRO FÚTBOL

Los americanos se vuelven locos con este juego... y con razón.

Para los que digan que el fútbol americano no es fútbol, les recomiendo este juego de iPhone. Tras el éxito de esta saga en las consolas, el salto al móvil de Apple era algo inminente. Pocos juegos deportivos se adaptan mejor a esta plataforma, por ello los controles trazar los pases, las carreras y seleccionar las jugadas que querremos hacer en cada momento. De acuerdo, nuestro fútbol es mejor pero este no se queda corto.

Madden NFL 10

Desarrollador: **EA Sports**
Precio: **7,99 euros**
Lanzamiento : Disponible

8.8

Castle Magic ya está disponible para iPhone.



N-Gage > Ducati Moto

DALE GAS

Las mejores carreras de motos te harán sentir la velocidad desde tu móvil.

Los pilotos están en sus puestos, preparados para que se encienda el semáforo que dará la salida. Luz roja. Luz verde. A correr.

Las carreras de motos llegan a tu móvil de la mano de esta creación de Vir2L Studios para tu terminal N-Gage. *Ducati Moto* nos da las mejores experiencias de carreras de los últimos tiempos. Con quince circuitos repartidos en cinco ciudades, podrás competir contra los mejores pilotos del mundo en escenarios muy variados. Desde el más duro desierto, al asfalto de la gran ciudad, pasando por otras muchas localizaciones. Además, podrás seleccionar entre ocho corredores diferentes para llevarlo el primero a la meta.

El juego incluye cinco tipos diferentes de campeonato: Time Attack, Race, Eliminator, Race Line y Stun Challenge, para acumular carreras de todo tipo. Por si fuera poco, podrás medir tus habilidades para escalar en el ranking de N-Gage Arena.





Ducati Moto

Desarrollador: **Vir2L Studios**
Precio: **7 euros**
Lanzamiento : Disponible

7.5

iPhone > Golvellius: Valley of Doom

VUELVE LA MODA RETRO

La exitosa aventura, que saliera a la luz en los años 80, llega hasta la pantalla de tu iPhone.

Los juegos de aventuras están de moda, cási tanto como lo están los juegos retro. iPhone, de la mano de DotEmu, nos trae el título que compitió contra Zelda en la década de los ochenta.

La historia gira en torno al rapto de la princesa Rena por parte del malvado Golvellius y a cómo el caballero Kelesis marcha en su rescate. Además, deberás combatir a todos los secuaces de Golvellius, que siembran el miedo en las aldea.

Un juego de aventuras que nos hará retroceder en el tiempo.

Golvellius: Valley of Doom

Desarrollador: **DotEmu**
Precio: **1,99 euros**
Lanzamiento : Disponible

7.5



Java > Need for Speed: Shift

A TODA VELOCIDAD

Los coches más espectaculares en los circuitos urbanos más increíbles llegan a los móviles. Reune una colección de coches que sea la envidia de tus rivales y retales en trepidantes carreras para demostrar quien es el más rápido.

Con motivo del reciente lanzamiento de *Need for Speed: Shift* para las grandes consolas se ha adelantado este lanzamiento, que nos llevará a ciudades como Chicago o Londres. Tu agresividad, precisión y el estilo al volante te permitirán conseguir premios y dejar claro quién es el mejor conductor.

Need for Speed: Shift

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

8.0

Java > ¿Quién quiere ser millonario?

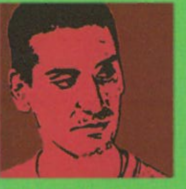
LEVANTA LA CEJA

El concurso televisivo, que hiciera famoso el presentador Carlos Sobera, llega un año más a los móviles en su versión Java. Deberás contestar a todas las preguntas que el presentador te formule, con la ayuda de tus comodines, para irte del programa con los bolsillos llenos de pasta. Es una lástima que el dinero sea virtual, aunque al menos es entretenido.

¿Quién quiere ser millonario? 09

Desarrollador: **Glu Mobile**
Precio: **4 euros**
Lanzamiento: **Disponible**

7.0



■ Por Duardo

CONCURSOS Y COSITAS TIERNAS

Consolas tiernas: Esta vez hemos querido hacer un homenaje a los amantes de Hello Kitty con los packs de personalización de Blade. ¡Son una chulada! Y ojo a los concursos, dos por el precio de uno. ¡Estamos que lo tiramos!

GADGETS

Los 'kawaii' de Hello Kitty están de enhorabuena, y sus hijos también

PERIFÉRICOS 'CUTE'

Hello Kitty lideró en los 70 el movimiento 'kawaii', que consiste en coleccionar objetos 'monos'. Ahora, disfruta de la gatita más famosas en tu Wii y DS.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** Ver reportaje

El mercado de las consolas disfruta actualmente de un nivel de personalización importante. A la altura, si cabe, del fenómeno 'modding' en PC. En el mundillo de las consolas, éste se haya más orientado a la customización temática que a una real modificación casera cercana al bricolaje. La ventaja de esto es que normalmente las personalizaciones temáticas están más orientadas al amante de una estética o personaje concreto, como es el caso de la gatita más famosa del mundo, Hello Kitty.

La empresa Blade trae a España una serie de packs para nuestras Nintendo DSi, DS Lite y Wii que personalizan completamente nuestra experiencia y nuestro hardware. Desde un pack de iniciación denominado *Hello Pack* (19,95€) con stylus, estuches para cartuchos, carcasa y tres pegatinas para la consola, hasta el *NDS Full Pack* (29,99€) con cascos,

CONCURSO TOY STORY

» Disfruta con la pistola Ray Gun de para tu Toy Story Mania!

» Consigue una de las 5 que sorteamos enviando MP RAY al 5549



CONCURSO HELLO KITTY

» Consigue un Wii Controller Pack de los 5 que sorteamos entre los parcipantes.

» Envía MP KITTY al 5549 o infórmate en la página de concursos de tu revista

cargador de coche, limpiador de pantalla, y más curiosidades. En el caso de la Wii, El *Wii Controller Pack* (19,99€) permite disfrutar de un mando de wii y nunchako con Hello Kitty por todas partes. La mayor curiosidad de todas se encuentra en el *Wii Fit Pack* (24,99€), con el cual podremos guardar en su funda nuestra Wii Balance Board o cubrirla con un protector de silicona que será la envidia de todos.

Por la calidad de sus acabados y un precio irresistible, estos packs de Blade para nuestras consolas Nintendo nos han parecido una opción de calidad y muy 'cute' de disfrutar de nuestra pasión por la gatita nipona. ■

¿SABÍAS QUE... HELLO KITTY

...protagonizó un reportaje de Vogue Japón en 2008 vistiendo ropa de Dior, diseñada por Galiano?

...el primer producto con la imagen de Hello Kitty fue un monedero de vinilo en 1974 y costaba unos 2 euros?

...Ricky Martin, Cameron Díaz o Heidi Klum se han declarado fans incondicionales de la gatita?

ANÁLISIS

MEDION PC 7152 C1

Una configuración gamer basada en una GT 230.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 999€

Es difícil encontrarse un equipo hoy en día que no de la talla, al menos para un sector del comprador final. Muchos destacan por algo concreto y, finalmente, se trata siempre del uso que se le vaya a dar lo que decanta la decisión de compra hacia uno u otro modelo. Quede claro que este *Medion PC 7152 C1* es, sencillamente, una máquina de matar. Su núcleo basado en un Core i7 920 y su espectacular capacidad de memoria con 12Gb y dos discos de 1Tb orientan su uso más hacia el diseño o la edición de vídeo con software multihilo. Si ese es tu objetivo, cómpralo ya, es una máquina. Pero su gráfica Nvida GT230 no da la talla para los últimos juegos del mercado. Tú eliges. Nosotros lo tenemos claro.

La ficha

- **Micro:** Core i7 920 2,66Ghz
- **Memoria:** 12Gb
- **Disco Duro:** 2x1Tb.
- **Gráfica:** Nvidia Geforce GT 230 1024 Mb DDR3
- **Sonido:** 8 canales en placa.
- **Red:** Gigabit LAN.
- **Conectividad:** 6 x USB + 1 Firewire
- **Extras:** Teclado y ratón inalámbricos
- **SO:** Vista Home Premium 64bits + Act. a Windows 7 gratuita.

Nota final **8.0**

UNA CONFIGURACIÓN ESPECTACULAR para muchas aplicaciones pero no muy adecuado para jugar por una gráfica poco potente.

RECOMENDADO

ANÁLISIS

LIFECAM CINEMA

Calidad True HD de Microsoft para tus videoconferencias.

Web: www.alternate.es **Precio:** 79,90€

Hemos tenido la suerte de probar la nueva *Microsoft Lifecam Cinema*. La webcam más avanzada hasta el momento, capaz de ofrecer imágenes y video en 720p. Lo primero que destaca es su construcción: En aluminio, con una abrazadera flexible para su correcta sujección y un micro digital que devuelve con nitidez sorprendente nuestra voz. Pero donde la *Lifecam Cinema* destaca es en la calidad de su imagen: Su abanico de resoluciones se ve potenciado por un sistema de de procesamiento que ajusta las condiciones lumínicas, las ganancias y la viveza de la toma con resultados sorprendentes. También su sistema de enfoque es rápido y a la altura de cualquier autofocus de cámara convencional. Como único inconveniente: la resolución para videoconferencia está limitada a la admitida por nuestro cliente, véase Windows Live, Skype, etc...

La ficha

- **Ancho Pantalla:** 720p
- **Enfoque:** Automático
- **Micrófono:** Digital
- **Construcción:** Aluminio
- **Funciona con:** Windows Live, Yahoo! Messenger, AOL instant Messenger, Skype

Nota final **9.0**

SIN LUGAR A DUDAS, la mejor cámara de escritorio del mercado. Su precio, por encima de la media, tampoco es prohibitivo.





AS CADA
ENTO
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
UEFA EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product
Nombre: Fernando Torres
Edad: 25
Vive en: Liverpool, Reino Unido
Razones por las que soy fan de PES:
Juega a PES desde los 11 años
Nombre: Lionel Messi
Edad: 22
Vive en: Barcelona, España
Razones por las que soy fan de PES:
Juega desde que fichó por el Barça
UEFA CHAMPIONS LEAGUE
PES 2010
Pro Evolution Soccer 2010
Wii
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 2
PSP
PS3
PlayStation 3



¡¡¡LARGA VIDA AL VIPER!!!

La marca americana Dodge ha confirmado que seguirá fabricando uno de los deportivos más emblemáticos de la historia estadounidense, un vehículo de culto con mucho encanto.

El Grupo Chrysler acaba de dar una tremenda alegría a los aficionados al mundo del motor. Y es que este gigante de la automoción, que es propietario de la producción del deportivo Viper, había anunciado hace algunos meses sus planes de abandonar la comercialización de este modelo, tan mítico como espectacular. La idea era dejar de producirlo a finales de este año, pero se lo han pensado mejor... Así, el fabricante norteamericano ha decidido dar marcha atrás y seguirá fabricando este clásico de Dodge. El Viper fue presentado como un 'concept car' alló por el año 1989, cuando dejó boquiabiertos a los entusiastas del automóvil. Más tarde, el primer modelo de producción se lanzaría a la calle en el año 1992 y, desde entonces, Dodge ha vendido más de 25.000 unidades del Viper, que se puede considerar como un coche de culto. El SRT10 es su cuarta generación y está en el mercado desde 2008. Disponible con carrocería coupé y descapotable, va equipado con un motor de 8,4 litros y diez cilindros en V que alcanza los 612 CV y con una aceleración de 0 a 100 km/h en 4 segundos.

Yamaha Grizzly EPS 700

PARA 'CURRAR'... O PASARLO BIEN

Os presentamos el ATV de Yamaha con mecánica de mayor cilindrada y potencia. Además el contenido peso general del conjunto permite una agilidad excelente. La estética es básica, puesto que tiene un marcado carácter funcional, primordialmente para trabajar en el campo. Dos parrillas, una delante y otra detrás, permiten una capacidad de carga total equivalente a 130 kilos (45 delante y 85 detrás). El protegido frontal le da un aspecto realmente agresivo, con el manillar que sobresale por encima de el. Cuesta 10.600 euros.



Superslot

DISFRUTA CON UN DBS MUY REALISTA

La firma Superslot pone a la venta una espectacular recreación del Aston Martin DBS, con un interior de gran nivel de detalle y DPR para su conversión fácil a Superslot Digital. Tiene faros delanteros y traseros, tracción magnética con posiciones alternativas de imán y trencilla de cambio rápido. Cuesta 39,90 euros.



Subaru Impreza 2.5 WRX
Precio: 33.750 euros
CO2: 246 gr/km

CORAZÓN DE RALLIES

Es ideal para los que no puedan llegar al nivel económico que exige el STI. Sí, es algo más terrenal... pero el espítitu Impreza se mantiene inalterable.





A que te gusta el nuevo Impreza STI? Es una máquina, ¿verdad? Pero también se nos va de precio a muchos de los 'mortales'. Y más en tiempos de crisis. Bueno, pues si estás leyendo estas líneas y te sientes identificado, deja que te hablemos del coche que hemos probado, un 'aparato' que se ubica justo un peldaño por debajo del tope de la gama Impreza. Su motor es el mismo que el del STI, con idéntico turbocompresor pero rebajado a 'sólo' 230 CV, una cifra nada desdeñable, cuyo rendimiento sólo se ve mermado en parte por la caja de cinco marchas. En ocasiones echamos en falta la sexta relación, pero en el haber del Impreza contamos con el sistema de tracción integral Symetrical AWD, con lo que las penas son menos y gracias al que se ofrece un rendimiento deportivo excelente. Otro detalle interesante es que el motor está ubicado 10 milímetros más cerca del suelo, con lo que se logra un centro de gravedad más bajo. En el interior, el puesto de conducción es una mezcla de sobriedad y austeridad. Eso sí, como buen derivado de coche de competición, la ergonomía es notable en todos los sentidos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: • Motor: Gasolina, delantero longitudinal, 4 cilindros bóxer. Cilindrada: 2.457 cc. Potencia: 230 CV a 5.200 rpm. Par: 320 Nm a 2.800 rpm. Emisiones:_246 gr/km. Imp:_14,75%. • Transmisión: Tracción total. Cambio manual de cinco marchas. • Dimensiones: 4.415 largo, 1.740 ancho y 1.475 mm alto. Peso: 1.470 kilos. Depósito: 60 litros. Maletero: 301-1.216 litros. • Equipamiento: Ocho airbags, control de estabilidad (VDC) y de tracción, diferencial de deslizamiento limitado, climatizador, faros de xenón, faldones, spoiler trasero... • Precio Subaru Impreza 2.5 WRX: 33.750 euros.


"Uno de los mejores juegos de carreras multijugador actualmente"
REGÍSTRATE GRATIS EN:
WWW.LEVELR.ES /MARCAPLAYER
Y RECIBE UN REGALO MUY ESPECIAL
LEVEL R
THE EUROPEAN CHAMPIONSHIP
JUEGA GRATIS AHORA
LANC3R
LEVELR
JUEGO DE CARRERAS MULTIJUGADOR ONLINE
MOTOR GRÁFICO TRIDIMENSIONAL DE ALTO NIVEL CON EFECTOS DE CLIMA, LUZ, REFLEJOS ETC.
MÁS DE 40 MODELOS DE COCHES, EN PARTE CON LICENCIAS ORIGINALES
POSIBILIDADES DE TUNEO MUY DETALLADAS
JUEGO DE CARRERAS Y JUEGO DE ROL EN UNO. ¡DESARROLLA TU PERSONAJE, SUMA PUNTOS DE EXPERIENCIA EN CADA CARRERA Y SUBE DE NIVEL!
Gamepot
www.levelr.es/marcaplayer
gamigo .games
Published by gamigo AG. All Rights Reserved. © 2003-2009 Invictus Games LTD. All Rights Reserved.
Exclusive License © 2006 Gamepot Inc., All Rights Reserved.

Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a: *Marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

La pregunta

Pregunta sin respuesta:



Mario Vaquerizo pregunta en accesoxbox.com

¿Con natal va a salir un nuevo modelo rediseñado de Xbox 360?

Todavía es pronto para poder asegurar la estrategia que seguirá Microsoft respecto a *Natal*, ya que no llegará hasta bien entrado el año 2010. Lo que sí es probable es que aparezca un pack junto con la consola, y a pesar de que quizá incorpore alguna mejora interna, no se sabe nada sobre un posible rediseñado de Xbox 360 como por ejemplo sí ha tenido ahora PS3 con su modelo Slim.

¿Sabes la respuesta?
Pásate por accesoxbox.com



Victor M. Rivas
e-mail

Saludos a miembros y lectores de la revista. Soy seguidor de Marca Player y tengo unas dudas:
1.-¿Se sabe cuçando lanzarán *Champions Online* para Xbox360? ¿Habrá que pagar cuota aparte de la que pagamos por el Live Gold?
2.-También quisiera saber si llegará la edición coleccionista de *Tekken 6* con el Stick a España.
3.-¿Qué sabéis de *Rage*?
Me gusta mucho la estética que le habeis dado a vuestro último número aunque tambien estaría bien si le pusierais el borde que le poníais a las primeras revistas, gracias por vuestro trabajo.

Respuesta:
Hola Víctor, saludos para ti también.

1.-Respecto a *Champions Online* sólo una mala noticia, y es que a pesar de que el juego esta en la calle ya para PC, los usuarios de Xbox 360 vamos a tener que esperar unos meses para poder disfrutarlos. Posiblemente nos llegue en marzo, con la primavera. Y sí, tendremos que pagar cuota, que posiblemente se mueva entre los 12 y los 14 euros.
2.- Por suerte, para todos los jugadores españoles, podemos confirmarte que sí, la edición limitada con un arcade stick llegará a nuestro país al precio de 159,95€. Puedes hacerte con ella en cualquiera de las grandes cadenas de videojuegos. Si esta edición es alta para tu presupuesto, también podrás echar mano a la versión coleccionista por 89,95€. Incluye una sudadera de *Tekken 6*, además de un libro de arte de 100 páginas y un espectacular póster.
3.- *Rage* es el próximo juego de Id Software para consolas de sobremesa y PC. Se trata del primer juego que aprovechará su nuevo motor gráfico, el Id Tech 5, y tendrá una ambientación muy al estilo Mad Max. Para Xbox 360 tendrán que utilizar varios discos, y será publicado por Electronic Arts, probablemente durante 2010.
Nos parece genial que te guste el nuevo look, pero la evolución continúa. Esperamos que te siga gustando.



Concursazo







Por cortesía de Microsoft regalamos 5 packs de Lips Canta en Español con *Lips Number One Hits*.
Este año el juego de karaoke de Xbox 360 se viste de gala para recibir una nueva versión, esta vez protagonizada por canciones únicamente en nuestro idioma.
Canta con artistas de la talla de Fito, Melendi, Los Delincuentes, Manu Chao, Nino Bravo... Y muchos más.



Manda un SMS al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **Lips** para participar en el sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual. Coste del mensaje 1.2 € + IVA.



El busca logros

Los mejores trucos para los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





***El rey del palacio* - 50 Puntos**
Completar todos los niveles del Palacio Sangriento con S.



***Pies que sangran* - 35 Puntos**
Has completado Raining Blood con 5 estrellas a la batería en Experto +.



***Logro secreto* - 25 Puntos**
Mata a todos los jugadores enemigos sin sufrir ningún daño.



La encuesta de www.accesoxbox.com

accesoXbox.com

La temporada comienza... ¿prefieres FIFA 10 o PES 2010?

A) FIFA 10 - 36%
B) PES 2010 -18%
C) Los dos. ¡Son compatibles! -7%
D) No me gusta ninguno -7%
E) No me gustan los juegos de fútbol- 32%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué expectativas tienes de la nueva actualización con Facebook y Twitter?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade



CONSIGUE CON MARCA ESTE SET DE POKER Y MUS

¡VAYA FAROL QUE TE VAS A MARCAR!

DOMINGO 25 CARTILLA

Por sólo 29'90 €

Teléfono de atención al cliente: 902 575 527. El horario de atención a la promoción será de lunes a domingo de 09:00 a 22:00 h.
Promoción válida para toda España y limitada a 30.000 unidades. Bases depositadas en www.marca.com/promociones

CONTENIDO SET COMPLETO DE POKER Y MUS

- 2 Barajas de Poker + 1 Baraja Española
- 300 Fichas de Poker con peso oficial: 11,5 gr.
- 5 Dados de Poker
- 22 Amarracos plateados en bolsa de antelina
- Tapete de fieltro con iconos Mus y Poker en ambas caras. Tamaño: 50 x 50 cm.
- Maletín de aluminio tamaño: 44,5 x 26 x 6,5 cm. Aprox.



Maletín de aluminio



Amarracos y bolsa de antelina



Baraja española para Mus



PORQUE ERES UN PROFESIONAL Y TIENES TODOS LOS TRIUNFOS EN LA MANO

Llévate con MARCA este exclusivo y elegante maletín de aluminio, para montar tus mejores partidas de Poker o Mus, y arrasar a tus amigos. Consigue el domingo 25 de octubre la cartilla.

¡MARCA tu mejor apuesta!

MARCA se sale



barcelona world race



Distribuido por:





Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

"marioypatri" y "thehardmenpath13" se llevaron un KOFXII

Nuestro reto: *Uncharted 2*

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega contra él en Uncharted 2: El Reino de los Ladrones. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

Preguntábamos: ¿qué mejorarías de PlayStation Home?



Sukiyaki
e-mail

Respuesta:
Creo que el principal problema con Home sigue siendo la infraestructura de Internet que poseemos, al menos, en nuestro país. Si las conexiones fueran mucho más rápidas no tendríamos que perder tanto tiempo cuando nos movemos por Home, al intentar ver un trailer en el cine, al navegar por los objetos para adquirir... Bueno, también sería genial que se pudiesen iniciar los juegos de PS3 desde Home, invitando a tu casa virtual a algunos amigos para poder iniciar una partida multijugador desde ahí.

Foro



Luis
e-mail

Hola. Soy un gran fan de los juegos japoneses... bueno, y de Japón en general, y quería haceros un par de prguntillas:
1.- Me encanta el ***Puño de la Estrella del Norte*** y veo que no dejan de sacar juegos sobre el manga a lo largo de los años; ¿saldrá algo para PlayStation 3?
2.- Sé que es muy difícil pero... ¿no hay forma de que Sega lance ***Yakuza 3*** en europa o Estados Unidos?

Respuesta:
Pues en lo de Japón... ya somos dos. A verc si te convencen las respuestas:
1.- Koei acaba de anunciar Hokuto Musou, un beat'em-up basado en El ***Puño de la Estrella del Norte*** que está siendo desarrollado por Chunsoft. Aunque lleva el sobrenombre Musou (de la saga *Dinasty Warriors*), su desarrollo está más cerca de la acción/ aventura.
2.- Aunque en un principio se aseguró que el juego no llegaría a salir nunca de Japón, se rumorea que Sega está en pleno proceso de traducción y localización para poder ponerlo a la venta en Europa y Estados Unidos. Eso sí, yo no me haría muchas ilusiones... o al menos, no esperes jugarlo antes del próximo verano.



Shen Long
e-mail

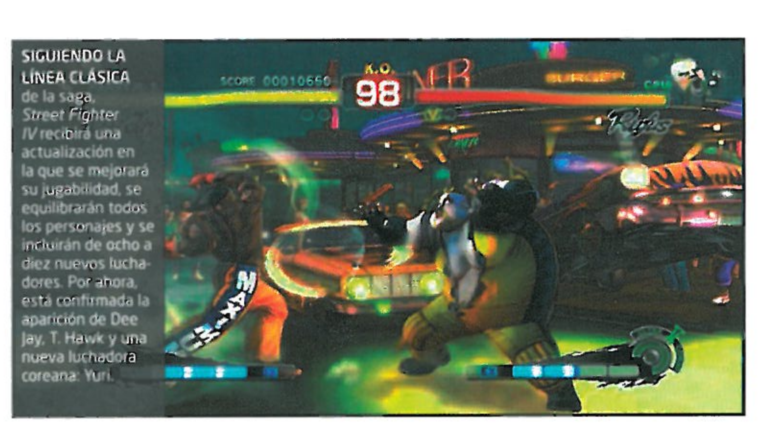
¡Hola! Soy un fanático de los juegos de Capcom y tengo alguna que otra preguntilla:
1.- ¿Qué se sabe, confirmado, de ***Super Street Fighter IV***?
2.- ¿Qué opinión os merece ***Dark Void***? ¿lo está programando Capcom?
3.- ¿Saldrá ***Monster Hunter 3*** (o Tri, como se llame) en PlayStation 3?

Respuesta:
Así que te gustan los Street Fighter... ¡cuando quieras luchamos!
1.- Sabemos menos de lo que nos gustarías, pero ahí tienes: será una versión mejorada de SFIV, con nuevos movimientos, luchadores más equilibrados y entre ocho y diez nuevos personajes. Por ahora, T. Hawk, DeeJay y Yuri están confirmados.
2.- ***Dark Void***, a pesar de los retrasos, es una gran aventura, comparable a ***Uncharted 2*** (aunque sin llegar a su nivel de excelencia) en la que se ha puesto especial énfasis en los enfrentamientos verticales y la posibilidad de volar. Los americanos Air Tight Games son sus desarrolladores, no lo hace Capcom directamente.
3.- No parece muy posible... de hecho, todavía no se sabe si saldrá de Japón su versión original (Wii), porque utiliza un sistema de pago mensual para el juego on-line, algo que no recibiríamos muy bien en Europa o USA.

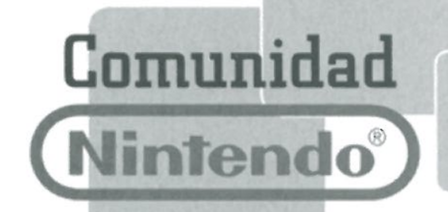
Concursos



"AUNQUE ES SÓLO UN RUMOR, ES POSIBLE QUE SEGA ESTÉ TRADUCIENDO Y LOCALIZANDO SU YAKUZA 4 PARA OCCIDENTE"



SIGUIENDO LA LÍNEA CLÁSICA de la saga, *Street Fighter IV* recibirá una actualización en la que se mejorará su jugabilidad, se equilibrarán todos los personajes y se incluirán de ocho a diez nuevos luchadores. Por ahora, está confirmada la aparición de Dee Jay, T. Hawk y una nueva luchadora coreana: Yuri.



Wii
NINTENDO DS

Encuesta Noviembre: revogamers.net

¿Qué licencia DS te gustaría ver en Wii? A) Layton B) Rhythm Paradise C) Ace Attorney D) Advance Wars

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Debe Nintendo bajar el precio de la Wii?

1 Cupressus miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:

[...] Encuentro lógico que se quede a 200€. Bajarla a 150€ no pueden, es imposible, ¿Por qué? Porque se colocarían a la misma altura que una Nintendo DS y eso desconcertaría al usuario. De hecho, a mí me sorprende que la PSP Go vaya a valer 250€ cuando una PS3 vale 299€. Si la tuvieran que bajar a 150€, tendrían que hacerlo también con la DS. Dos rebajas al mismo tiempo... Nintendo no se regala tan fácilmente y mucho menos con Iwata en cabeza. [...] Para lo que da de sí la Wii, 250€ actualmente es muy cara.

Foro

2 Ninten miembro del foro de Revogamers.net

No debería de bajar ya, sino haber rebajado el precio desde hace mucho. Como bien dicen en mensajes anteriores del foro, el hardware hace mucho, mucho, mucho tiempo que está amortizado, y producirla, por mucho mando que lleve les tiene que costar tres duros.

3 Chinbri miembro del foro de Revogamers.net

Mi apuesta siempre han sido los nuevos packs, creo que es la forma de atraer al comprador potencial de Wii: más mandos, juegos, colores... ese tipo de cosas sin duda serían muy llamativas para el consumidor. Rebajar la consola 50 €, aunque obviamente sería bueno para el comprador, no llama tanto la ateción a primera vista, y más cuando las otras consolas no paran de bajar precios y no tardarán mucho en ponerse a precios iguales o inferiores a la Wii (bueno, la versión arcade de Xbox 360 ya es más barata desde hace tiempo).

4 Eduardo Portas vía email

Hola, he visto que ha salido *Lost Winds 2* y el primero me gustó mucho, pero en los foros dicen que esta segunda parte es muy corta. ¿Merece la pena descargarlo?

Respuesta:
Hola Eduardo, estás hablando de *Lost Winds: Winter of the Melodias*. sin lugar a dudas. Bájatelo, pero ya. Se trata de un juegazo que no te debes perder. Si hablamos del precio tenemos que discutir qué es barato o caro. Un juego como LW podría haber salido en una caja y que te lo hubiesen cobrado a 40 euros (como otros juegos de Wii) tranquilamente y mucha gente seguiría diciendo que es corto, pero que es un gran juego, bonito, con un control muy original... eso no se lo quita nadie. Nuestro consejo es que no te lo pienses, son 1.000 Nintendo Points (10 euros) para pasar un rato muy agradeble gracias a la genial producción artística y musical del título.

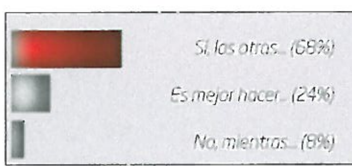
CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **NINTENDO**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Resultados encuesta de octubre en:



¿Debe Nintendo rebajar el precio de la Wii?
A) Sí, las otras consolas ya son muy baratas y arrasarán;
B) Es mejor hacer nuevos packs y ofertas
C) No mientras sea la más vendida y lo será en navidad





Concursos

CONCURSO Mario & Sonic en los JJOO de Invierno

Si quieres llevarte una de las cinco copias que sorteamos de ***Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno*** que nos ha enviado Sega, manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **MARIO** para participar el en sorteo de uno de los 5 juegos. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)

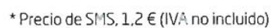


POWERED BY



CONCURSO 5 SHAUN WHITE: WORLD STAGE

Sorteamos **5** copias de *Shaun White Snowboarding: World Stage* que nos ha enviado Ubisoft entre todos aquellos mensajes SMS que enviéis al número 5549 con la palabra clave MP (espacio) SHAUN. El juego es exclusivo para Wii y cuenta con control con la Balance Board de Nintendo, pero si no la tienes, no te preocupes porque no es imprescindible. El ganador será contactado de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,2 € (IVA no incluido)





Comunidad PC





Carta del mes

Street Fighter II C.E. gratis y en Flash

1 Alberto G. M.
e-mail

Hola, 'marcaplayeros'. Me encanta vuestra revista y quería contaros que he encontrado un sitio web donde una empresa ha lanzado de manera gratuita el mítico *Street Fighter II Champion Edition* en formato Flash para jugar directamente desde nuestros navegadores. Es completamente legal y la gente ya está jugando como loca.
De momento, el juego sufre alguna que otra ralentización, pero es genial. Si queréis probarlo podéis hacerlo en este enlace: ***http://www.kongregate.com/games/GameTap/street-fighter-2-ce***



2 Antonio Vidal carrasco
e-mail

Buenas a todos los redactores y lectores de Marca Player. Felicidades por la revista y que sigáis así el tiempo que haga falta. Pero, al grano: yo no os voy a hablar del *World of Warcraft*. Después de 5 años jugando a MMO's de todas las clases, ya que la variedad es enorme, sobre todo con los 'nuevos' FreetoPlay, la verdad es que estoy cansado de que todos y no se salva casi ninguno, sean en el fondo lo mismo y al cabo del tiempo acabo aburriéndome de ellos.
Los únicos que resisten al paso del tiempo en mi lista han sido *Lineage II* y *Guild Wars*. El primero de ellos ofrece una dificultad realmente elevada para los nuevos y viejos jugadores pero a cambio ofrece un PvP realmente digno de llamarse Massive Multiplayer. Hay PvP por todas partes en cualquier momento, cientos de personas luchando a la vez entre ellos en el mismo sitio y con intereses distintos es algo que no se ve en casi ningún MMO, por lo que no tienes ni un descanso desde el mismo momento en el que empiezas a jugar. Guild Wars no es exactamente un MMO pero casi todo el mundo lo trata así, tiene un sistema de habilidades/clases increíble, con mas de 500 habilidades de las cuales sólo puedes usar 8 durante el combate, lo cual crea una estrategia de cada personaje única e infinita para cada combinación y al no ser persistente diseñan unos escenarios divertidos y de una belleza sin igual. Además su PvP es realmente adictivo porque encuentras pelea en menos de 30 segundos con cualquier variedad de personas con condiciones bastante graciosas, por ejemplo en eventos (¿A alguien le apetece una pelea de bolas de nieve?). El MMO que más espero ahora es el *Guild Wars 2* (que sí será un MMO) aunque realmente va a tardar mucho tiempo, pero las ganas y leer Marca Player harán la espera más amena.

"LOS DOS ÚNICOS MMO'S QUE SE RESISTEN AL PASO DEL TIEMPO EN MI LISTA SON **LINEAGE II** Y **GUILD WARS**"

Respuesta:
Hola Antonio y, primero, muchas gracias por tus halagos. Nos ha encantado tu carta porque nos gusta que los propios lectores expliquen sus opiniones sobre los juegos, y sobre todo sobre el cada vez más poblado mundo de los MMO's. Estamos de acuerdo contigo en que muchos de los nuevos lanzamientos son clones de muchos otros títulos y que, al final, has jugado a un MMORPG y has jugado a todos. Afortunadamente, hay grandes excepciones, y reconocemos que nos emocionamos ante los últimos lanzamientos, véase *Aion* o *Runes of Magic*.
Sobre *Lineage II* y *Guild Wars*, te reconocemos que son dos fantásticos juegos, sobre todo indicados para los jugadores más exigentes en estas lides. Y, por supuesto, sabemos que les debemos, a ambos títulos, sendos reportajes en la sección MMO Player. Prometemos dedicarles nuestra atención en próximo números.

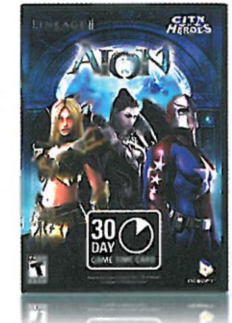
LINEAGE II ES, PARA los jugadores más expertos, el juego de rol online más completo en la actualidad.

Concursos

60 días de juego gratis
Aion

Firendware, tras el tremendo éxito de ventas de *Aion* en España, va a comercializar tarjetas prepago de NC Soft con 60 días de juego. Pues nosotros regalamos 5 de esas tarjetas que permiten jugar a *Aion*, a *Lineage II* o a *City of Heroes*.

Manda un SMS* al **5549** con la palabra clave **MP AION** para participar en el sorteo de una de las 5 tarjetas prepago 60 días de NC Soft.
(Coste del mensaje: 1,2 € + IVA)







CÓMO PARTICIPAR
Manda un mail con todo lo que nos quieras contar a la dirección:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.



También disponible Edición Limitada para Coleccionistas
DISSIDIA
FINAL FANTASY.
¿EN QUÉ BANDO LUCHARÁS?
ign.com
BEST OF E3
WINNER
2009
Mejor Juego de Lucha para PSP
"¡Lo queremos ya!"
Hobby Consolas
"Uno de los FINAL FANTASY más originales de los últimos tiempos"
Meristation
"Los fans encontrarán un título muy profundo hecho a su medida"
Playmanía
12
SQUARE ENIX.
www.dissidia-finalfantasy.es
PSP
PlayStation®Portable

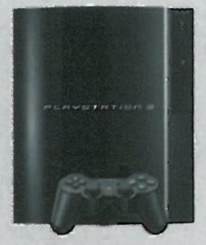
> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios

Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás los títulos recomendados, sus referencias y su precio.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	29,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A	29,95	---
3	Lego Indiana Jones	39,95	---
4	Lego Batman	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	---
2	Pure	29,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	**Tekken 6**	**69,95**	9.4
3	Fight Night: R. 4	69,95	---
4	**Smackdown 10**	**29,95**	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion: Elder Sc...	26,90	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Eternal Sonata	56,95	---
4	Disgaea 3	29,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	--	---
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Call of Duty IV	49,95	---
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Metal Gear Solid 4	29,95	---
4	Resistance 2	29,95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	**PES 2010**	**59,95**	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	---
4	Skate	--	---

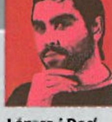
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

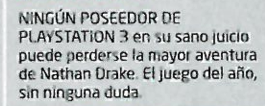
Acción

		PRECIO	NOTA
1	**Uncharted 2**	**69,95**	9.7
2	GTA IV	39,95	---
3	Uncharted: El T...	29,95	---
4	Infamous	69,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro 'Doc' PLAYSTATION 3

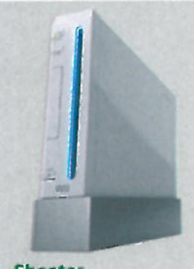


Uncharted 2

NINGÚN POSEEDOR DE PLAYSTATION 3 en su sano juicio puede perderse la mayor aventura de Nathan Drake. El juego del año, sin ninguna duda.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	Super Paper Mario	49,95	8.4
3	Mushroom Men	56,95	9.0
4	Klonoa	36,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	MySims Racing	36,95	7.0
3	Ferrari Challenge	29,95	6.9
4	Cars	26,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	39,95	9.2
2	WWE SD 2009	21,95	8.8
3	Punch-Out!!	46,95	7.2
4	Castlevania Judg.	26,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	FF Chocobo's Dun.	46,95	8.2
2	Marvel Ultimate A.	53,95	7.5
3	Monster Lab	29,95	7.2
4	Opoona	56,94	6.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	36,95	9.0
2	Pikmin 2	26,95	8.0
3	Overlord Dark L.	44,90	8.6
4	Animal Crossing	39,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	Let's Tap	31,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	The Conduit	46,95	8.0
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	**Dead Space: Ext.**	**49,95**	8.8

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2009	41,95	8.9
2	Wii Sports Resort	44,95	8.0
3	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
4	**M&S JJOO Invier.**	**49,95**	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	36,95	8.6
2	Trivial Pursuit	34,95	8.5
3	Mario Party 8	46,95	6.2
4	Rayman Raving	26,95	9.6

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More Heroes	29,95	8.2
2	MadWorld	26,95	8.3
3	Cursed Mountain	44,95	8.0
4	Tenchu Shadow A.	56,90	7.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón WII



Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos de Invierno

SEGA UNE A DOS LEYENDAS de los videojuegos con deportes de invierno de fondo. Y funciona.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	29,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	39,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	Lego Batman	29,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	**Forza 3**	**64,95**	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	39,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	**Tekken 6**	**69,95**	9.4
3	Soul Calibur IV	29,95	---
4	**Smackdown 10**	**69,95**	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion	29,95	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Fable 2	49,95	9.3
4	Mass Effect	29,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	49,95	8.6
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Bioshock	29,95	---
2	Halo 3	29,95	---
3	Left 4 Dead	39,95	9.0
4	Call of Duty 4	49,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	**NBA 2K10**	**59,95**	8.9
4	**PES 2010**	**59,95**	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	39,95	---
2	Batman AA	59,95	9.6
3	Gears of War 2	59,95	9.5
4	**GTA IV: Episodes**	**44,95**	9.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan García XBOX 360

Forza Motorsport 3

A LA VENTA DESDE EL 23 DE OCTUBRE. La simulación más intensiva y extensiva. Los mejores coches y circuitos con un apartado técnico de verdadero lujo.



PSP



Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Prinny	39,95	8.5
2 Locoroco 2	29,95	8.0
3 Crash: Guerra...	39,95	7.0
4 Daxter	19,95	---

Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Gran Turismo	29,95	---
2 Midnigth Club LA	19,95	9.1
3 NFS Shift	39,95	8.8
4 NFS Undercover	19,95	7.4

Lucha

	PRECIO	NOTA
1 Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2 Soul Calibur BD	29,95	8.5
3 Dragon Ball Evo.	39,95	8.8
4 Smackdown 2009	29,95	8.8

Rol

	PRECIO	NOTA
1 Crisis Core FF VII	29,95	---
2 Star Ocean SE	39,95	---
3 Phantasy Star P	44,95	---
4 Mana Khemia	29,95	6.0

Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Endwar	19,95	8.5
2 Mytran Wars	29,95	8.4
3 Badman	29,95	---
4 Play Chapas	29,95	6.7

Musical

	PRECIO	NOTA
1 **Beaterator**	29,95	8.5
2 Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3 Patapon 2	29,95	8.4
4 Patapon	39,95	---

Shooter

	PRECIO	NOTA
1 Resistance Retri.	39,95	9.2
2 Killzone: Liberat.	19,95	---
3 Syphon Filter LS	24,95	---
4 Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 Fifa 10	29,95	9.4
2 **Pes 2010**	**29,95**	---
3 Football Mana. 09	44,95	8.5
4 S. White Snow	19,95	8.0

Puzzle

	PRECIO	NOTA
1 Buzz Cerebros	29,95	7.5
2 Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3 Mind Quizz	29,95	---
4 --	--,-	---

Acción

	PRECIO	NOTA
1 God of War. CO	19,95	---
2 GTA Vice City Stor.	19,95	---
3 Monsters Hunter	39,95	9.2
4 Star Wars: The Forc	29,95	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



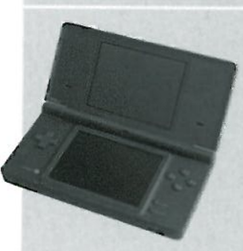
G. Maeso
PSP

Obscure The Aftermath

LA VERSIÓN PARA LA PORTÁTIL de Sony de la saga de terror Obscure nos ha sorprendido. El juego ya está a la venta para ponerte los pelos de punta.



NINTENDO DS



Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Castlevania	36,95	9.6
2 Bomberman 2	19,95	8.0
3 Order of Ecclesia	36,95	9.8
4 Sinchan: Avent...	39,95	7.8

Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Mario Kart DS	36,95	9.1
2 Grid	29,95	8.2
3 Moto Racer DS	36,95	7.8
4 Trackmania DS	29,95	8.5

Lucha

	PRECIO	NOTA
1 Bleach: BoF	29,95	8.3
2 Bleach: Dark Souls	36,95	8.1
3 Ultimate Mortal K.	29,95	7.2
4 WWE 2009	9,95	5.5

Rol

	PRECIO	NOTA
1 Chrono Trigger DS	36,95	9.0
2 The World Ends...	29,95	8.7
3 **KH 358/2 Days**	**36,95**	**8.6**
4 Valkyrie Profile	36,95	8.0

Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 AoE: Mythologies	19,95	8.9
2 Civilization Rev.	19,95	8.8
3 Cookie Shop	36,95	8.6
4 Fire Emblem	36,95	8.5

Musical

	PRECIO	NOTA
1 Rhythm Paradise	26,95	9.1
2 GH on Tour	36,95	7.1
3 GHoT: GH	29,95	7.2
4 Guitar Rock Tour	69,95	7.7

Shooter

	PRECIO	NOTA
1 Metroid Prime H.	39,95	8.4
2 Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3 Big Bang Mini	29,95	8.0
4 Dementium	29,95	7.8

Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2 TH Proving Ground	29,95	7.8
3 New Int. T&F	39,95	7.3
4 Skate it	39,95	7.2

Puzzle

	PRECIO	NOTA
1 Pocoyo	36,99	8.5
2 **Scribblenauts**	**36,95**	8.7
3 Profesor Layton	36,95	9.5
4 **Prof. Layton 2**	**36,99**	8.8

Acción

	PRECIO	NOTA
1 GTA: Chinatown W.	39,99	9.3
2 Lego Star Wars	29,95	8.1
3 Castlevania: OoE	36,95	9.0
4 Dragon Ball Origins	21,95	8.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

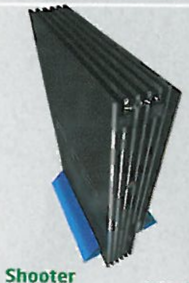
Chema Antón
NDS

Scribblenauts

AUNQUE PAREZCA UNA LOCURA, se trata de una apuesta original y divertida que puede aturdir a mentes no acostumbradas a leer. Es necesario un buen vocabulario.



PLAYSTATION 2



Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Shadow of Coloss.	--,-	---
2 ICO	--,-	---
3 Klonoa 2	--,-	---
4 Ratchet And Clank	--,-	---

Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Gran Turismo 3	--,-	---
2 Burnout 3: Take...	--,-	---
3 Burnout Revenge	--,-	---
4 Gran Turismo 4	19,95	---

Lucha

	PRECIO	NOTA
1 Tekken 5	19,95	---
2 Soul Calibur II	--,-	---
3 DOA2: Hardcore	--,-	---
4 VF4: Evolution	--,-	---

Rol

	PRECIO	NOTA
1 Final Fantasy XII	19,95	---
2 Okami	--,-	---
3 Persona 4	29,95	---
4 Dragon Quest VIII	--,-	---

Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Onimusha Warlords	--,-	---
2 Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3 Disgaea 2	--,-	---
4 Ring of Red	--,-	---

Musical

	PRECIO	NOTA
1 Guitar Hero II	--,-	---
2 Guitar Hero	--,-	---
3 Amplitude	--,-	---
4 Frequency	--,-	---

Shooter

	PRECIO	NOTA
1 TimeSplitters 2	--,-	---
2 Killzone	19,95	---
3 Red Faction	--,-	---
4 SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 **PES 2010**	**29,95**	---
2 FIFA 10	29,95	---
3 Tony Hawk's 3	--,-	---
4 SSX 3	--,-	---

Puzzle

	PRECIO	NOTA
1 We Love Katamari	--,-	---
2 Katamari Damacy	--,-	---
3 Los Sims	--,-	---
4 Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

	PRECIO	NOTA
1 God of War	19,95	---
2 GTA III	--,-	---
3 Resident Evil 4	19,95	---
4 Devil May Cry	--,-	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

Pro Evo. Soccer 2010

LA ACTUALIZACIÓN DE PLANTILLAS Y alguna que otra mejora son excusas más que válidas para juntarse con los amigos en torno a la PS2.



PC



MMO

	PRECIO	NOTA
1 WoW: Lich King	34,95	9.5
2 **Aion**	**49,95**	9.2
3 Warhammer Online	29,95	9.0
4 Age of Conan	29,95	-,-

Conducción

	PRECIO	NOTA
1 Burnout Paradise	29,95	9.5
2 Pure	29,95	9.2
3 NFS Shift	49,95	8.8
4 Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

	PRECIO	NOTA
1 Sam & Max	29,95	8.3
2 Sherlock Holmes	19,95	8.2
3 Mystery Chronicles	29,95	7.5
4 Memento Mori	29,95	7.5

Rol

	PRECIO	NOTA
1 Fallout 3	49,95	9.3
2 Drakensang	19,95	9.0
3 Sacred 2	19,95	8.4
4 **Divinity 2**	**19,95**	8.5

Estrategia

	PRECIO	NOTA
1 Warhammer 40K	49,95	9.3
2 Empire Total War	49,95	9.3
3 Spore	29,95	9.0
4 Imperium Civitas III	19,95	8.5

Plataformas

	PRECIO	NOTA
1 Lego Batman	19,95	-,-
2 Kung Fu Panda	19,95	-,-
3 Vertigo	19,95	-,-
4 iFluid	19,95	7.0

Shooter

	PRECIO	NOTA
1 ARMA II	39,95	9.5
2 FEAR 2	49,95	9.0
3 Call of Juarez BB	59,95	9.0
4 Far Cry 2	19,95	8.9

Deportivo

	PRECIO	NOTA
1 FIFA 10	29,95	9.4
2 **PES 2010**	**39,95**	8.9
3 NBA 2K9	9,95	8.7
4 Tiger Woods 10	29,95	8.0

Puzzle

	PRECIO	NOTA
1 Little Pet Shop	29,95	7.5
2 World of Goo	29,95	-,-
3 Crazy Machines 2	9,95	-,-
4 Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

	PRECIO	NOTA
1 GTA IV	44,95	9.8
2 Batman Arkham A.	39,95	9.6
3 Dead Space	19,95	9.3
4 Left 4 Dead	29,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PC

Divinity II: Ego Draconis

UN JUEGO DE ROL VISTOSO, ENTRETENIDO, bien acabado y lleno de retos para los más 'roleros'. Y además, llega doblado al castellano y a un precio ridículo.

ENTRADAS PLATINUM

PS3/360

GTA IV

10 OCTUBRE
29,95 €

El genial título de Rockstar se pone a un precio irresistible para los insensatos que no lo tengan ya en su poder.

XBOX 360



Mass Effect

15 OCTUBRE
29,99 €

La genial aventura espacial de Bioware a un precio impresionante. Hazte con él hoy mismo.

PC



The Abbey

14 OCTUBRE
19,95 €

Friendware ha relanzado la genial aventura gráfica de Alcachofa Soft y lo ha hecho a un precio aún más irresistible. Nos encanta.

PS2



Rockband

09 SEPTIEMBRE
29,95 €

Todos los productos de Rockband (instrumentos de todas las plataformas y las dos entregas de los juegos) se han rebajado. La rebaja de PS2, la más sonada.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

CRACKDOWN 2
¡Exclusiva!

Nos vamos con Microsoft a ver de primera mano uno de los juegos más esperados de 2010 para Xbox 360

MODERN WARFARE 2
Análisis exhaustivo

Esta vez sí. Tal vez es el juego más esperado de estas navidades y ya nos hemos puesto con él para sacarle hasta la última gota... de sangre. ¡Espera a ver el análisis!



METRO 2033
Nos metemos en un búnker ruso para conocer los secretos de la nueva bomba de THQ

Preparad los pulmones para soportar la insoportable atmósfera en la que nos meterá el título.



CROSSOVERS
Lo que está por llegar

Marvel vs Capcom, Kingdom Hearts... Al mundo de los videojuegos le gusta mezclarse con el resto, y aquí vas a conocer los mejores y los que llegarán pronto.



MOTO GP 09/10
Vemos los nuevo en Cheste

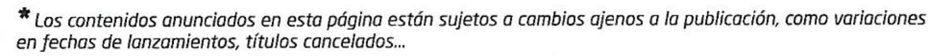
Aprovechamos el final del Mundial de motos para acercarnos a Cheste de la mano de Koch Media para ver todo lo que nos depara el nuevo Moto GP.





¡SEXO EN LOS VIDEOJUEGOS!
¿Tienes lo que hay que tener?

¿Cuántas veces nos hemos preguntado por qué no hay más sexo explícito en los videojuegos? Pues Chema y Juan se han preparado un reportaje muy exhaustivo. Sexo, Explícito, Exhaustivo... ¿Cuántas X, no?



** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*







Meta Ridley

Mi deseo de librar a la galaxia de su presencia, y de cualquier mal, nunca flaquea.







Dark Samus

Debo controlar la oscuridad.

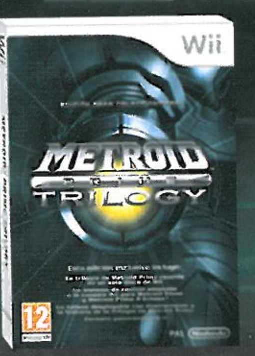


¡¡¡TRES JUEGOS ÉPICOS DE METROID PRIME EN UN SOLO DISCO DE Wii!!!

Folleto desplegable con ilustraciones y la historia de la trilogía.

Controles de movimiento exclusivos de Wii en Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.

Nueva versión panorámica 16:9 para Metroid Prime y Metroid Prime 2 Echoes.



Conviértete en la cazarrecompensas Samus Aran en esta espectacular fusión de los tres juegos de la saga. Metroid Prime Trilogy para Wii te ofrece la posibilidad de revivir los tres juegos clásicos de forma totalmente nueva, explorando los rincones más lejanos de la galaxia y enfrentándote al mal con el mando de Wii y el Nunchuk. Libra la guerra de Samus contra los salvajes piratas espaciales, devuelve la luz a su sombrío mundo descubriendo los secretos de la antigua raza de los Chozo y enfréntate a tus propios deseos de poseer un poder inimaginable.

El destino del universo está en tus manos. Toma el mando y vive el triple de aventuras con Metroid Prime Trilogy. Sólo para Wii.

www.MetroidPrimeTrilogy.es

